REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO VI Nº 61 - 395 PTAS

Nintendo Acción



¡Lo más nuevo!
CLAYFIGHTER 63 1/3
BOMBERMAN 64
AUTOMOBILI LAMBORGHINI

PRIMERAS IMÁGENES
Turok se prepara para arrasar en Game Boy



Éxitos para el futuro
FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98
TOP GEAR RALLY
DONKEY KONG LAND III





«Diddy Kong Racing», más velocidad para N64

EL JUEGO DEL AÑO

Segunda parte de las guías de «Mario Kart 64» y «Blast Corps»

SUMARIO

Número 61 • Diciembre 1997

EDITORIAL

La marcha de lanzamientos para N64 es imparable. Entre la propia Nintendo y licenciatarios de la garantía de Acclaim, GTinteractive o Electronic Arts, están abarrotando las estanterías de las tiendas de buenos, incluso magistrales cartuchos. Hemos oído tantas papanatadas sobre la escasa oferta de títulos para esta consola que hemos decidido pasar a la acción. No es sólo lo que está disponible en este momento, juegos como «Lylat Wars», «Goldeneye», «Extreme G», y por supuesto «Super Mario 64» (que debe ser una de vuestras primeras opciones), «Mario Kart 64» o el ahora "rebajado" «Turok», es también lo que está a punto de entrar por la puerta grande. Este mes leeréis unas bonitas previews de «Diddy Kong Racing», a buen seguro el título estrella de las navidades, y de «FIFA: Rumbo al Mundial 98», el juego de fútbol destinado a "pegarse" con ISS64 en los rankings de ventas. Pero viene más, mucho más. Porque ni la gran N ni el resto de compañías tienen la intención de parar la máquina. Se nos han anunciado estrenos de lujo para enero, febrero y marzo. Konami tiene a punto sus «Nagano Olympics», «GASP» y «NBA Pro 98». Nintendo puede anunciar «F-Zero» y «Zelda» para primavera. Y Ocean quiere dar la sorpresa publicando «Mission:Impossible» antes de lo que pensamos.

Y por encima de todo eso está el Shoshinkai, ahora Nintendo Space World 97, que se celebrará a finales de noviembre en Tokio. Allí se nos descubrirán grandes novedades en hard y software. Veremos el N64DD, los nuevos "paks" de N64 y a lo mejor hasta nos conectan a Internet. El espectáculo continúa. Y para variar, los demás se va a tener que callar.



CÓMO PUNTUAMOS

0-50: Hacer juegos así es pecado. Y al que peca, le castigamos.
50-60: Tiene gráficos, sonido, movimientos... pero no todo muy conjuntado.
60-70: Se puede jugar. Y si te fijas, quizá encuentres algo que merezca la pena.
70-80: Bueno. No te defraudará.
80-90: Superior. Muy recomendable.
90-95: Un súper clase. Cómpratelo, te guste de qué va o no.
95-99: Obra maestra. Imprescindible. Sólo uno o dos juegos al año merecerán esta puntuación.
100: ¿No existe el juego perfecto?

Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente María Andrino
Consejero Delegado José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales Amalio Gómez, Domingo Gómez, Jesús Alonso

Director Juan Carlos García Diaz
Directora de Arte Susana Lurguie
Redacción Javier Abad
Diseño y Autoedición Miguel Alonso, Alvaro Menéndez
Secretaria de Redacción Ana Mª Torremocha
Fotografía Pablo Abollado
Colaboradores Roberto Lorente, David García, Sonia Herranz
Directora Comercial Mamen Perera

Coordinación de Producción Lola Blanco
Departamento de Sistemas Javier del Val
Departamento de Circulación Paulino Blanco
Departamento de suscripciones Cristina del Rio, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad
C/ Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99
Transporte BOYACA, Tel: 747 88 00
Imprime ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal M-36689-1992



YA HAY 30 JUEGOS PARA NINTENDO 64

Y EN 1998 HABRÁ MUCHOS MÁS



1997

YA TIENES 30

Nintendo

Super Mario 64
Mario Kart 64
GoldenEye 007
Wave Race 64
Pilotwings 64
Lylat Wars+Rumble Pak
Blast Corps
Star Wars: Shadows of the Empire
Killer Instinct Gold
Bomberman 64
Mischief Makers
Diddy Kong Racing

Licenciatarios

ISS 64
Turok
Extreme G
Doom 64
Wayne Gretzky's 3D Hockey
FIFA 64
Multi Racing Championship
Clay Fighter 63 1/3
F-1 Pole Position
Mortal Kombat Trilogy
Top Gear Rally
NBA Hang Time
Dark Rift
Automobili Lamborghini
War Gods
Hexen 64
Mace: The Dark Age
Chameleon Twist

1998

ESTOS SON SÓLO ALGUNOS

Aero Fighters Assault
Banjo-Kazooie
Blade & Barrel
Castlevania 64
Command and Conquer
Conquer
Daikatana 64
Donkey Kong Country 64
Dracula 3D
Dual Heroes
Duke Nuken 3D
EarthBound 64
Earthworm Jim 3
FIFA 98
Forsaken
F-Zero 64
GEX: Enter the Gecko
Grand Prix Race
Hybrid Heaven
Jam Extreme
Kirby's Air Ride
Madden 64
Mario Paint 64
Mission: Impossible
MK Mythologies: Sub-Zero
Nagano Winter Olimpics
NBA Hardwood Heroes
NBA In The Zone '98
NBA Jam '98
Pilotwings 64 II
Pocket Monster 64
Quake 64
Rev Limit
RoboTech: Crystal Dreams
San Francisco RUSH: Extreme Racing
Sim City 64
Sim Copter 64
Space Circus
Super MArio 64 II
Super Mario RPG 2
Superman: The Animated Series
Tetrisphere
Turok 2
Turrican 64
Twisted Edge Snowboarding
Ultimate Racer
Ultra Descent
Unreal
Virtual Chess 64
Wetrix
Wild Choppers
WWF: War Zone
Yoshi's Story
Zelda 64





www.nintendo.es

¿Te va a dar tiempo a jugar con todos?





En los Centro Mail encontrarás estos productos y muchos más al mejor precio. ¡Ven a comprobarlo!

Las últimas N
NINT
a un precio

Pilotwings 64



Bomberman 64



Mischief Makers



GoldenEye 007



Diddy Kong Racing



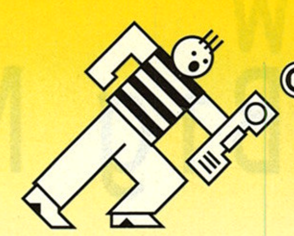
Mario Kart 64



ovedades de

ENDO 64®

insuperable





902 17 18 19

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H.
SABADOS DE 10,30 A14 H.
TF.: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49

Blast Corps



8.490 Ptas.

Wave Race 64



8.490 Ptas.

Super Mario 64



8.490 Ptas.

Star Wars



9.990 Ptas.

Lylat Wars



9.990 Ptas.

Gratis Rumble Pak

Killer Instinct Gold



8.490 Ptas.

29.990 Ptas.

Consola + Mando
+
Controller Pak
(Tarjeta Memoria)



Ven a conocer a los Centros Mail las novedades de Nintendo 64

el Show de Big N

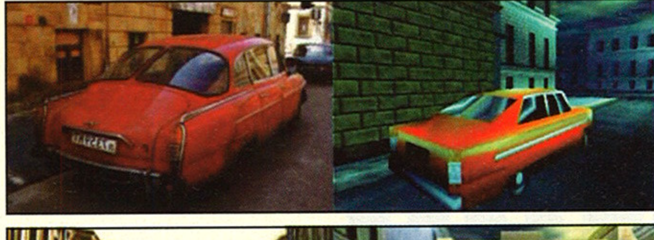
la Imagen





NINTENDO PREPARA EL SHOW DEL AÑO

Entre los días 21 y 23 de noviembre tendrá lugar en Tokio el show de videojuegos Nintendo más importante de Japón. Se trata del Shoshinkai, que a partir de esta edición se llamará **Nintendo Space World**. Lo de dentro, que es lo importante, no cambiará. En esta superferia asistiremos al descubrimiento del hardware y el software que vienen. Si las informaciones publicadas por revistas japonesas son correctas, habrá un **stand dedicado al N64DD** (nuevo nombre del 64DD), donde se exhibirán por vez primera demos jugables de algunos títulos diseñados para esta máquina. En el capítulo de juegos, la propia Nintendo mostrará **«F-Zero X»**, **«NBA Basketball»**, **«Banjo-Kazooie»** y un juego de snowboarding que aún no tiene título. Los licenciatarios japones de la Gran N, por su parte, enseñarán cosas como «Sim City 2000», Imagineer, o «Snobowkids», Atlus. La feria se celebrará en el **Makuhari Messe Center;** arriba os hemos puesto un plano para que os hagáis a la idea de sus dimensiones y distribución.





¿Qué fue antes, la peli o el juego?

Ellos estaban allí cuando Pierce Brosnan se liaba a tiros por las calles de Leningrado. **El equipo de desarrollo de RARE se pasó todo el rodaje de «Goldeneye» echando el aliento en el cogote del cámara** para no perderse ni un solo detalle de lo que ocurría. Se pusieron bastante pesados, pero mereció la pena. Gracias a ellos **ahora está en el juego todo lo que aparecía en la película**. ¿Verlo para creerlo? Pues ved y creed.

Nintendo 64 y «Super Mario 64», premiados en el último ECTS



Nintendo se ha llevado dos de los más importantes galardones que se entregan cada año durante el ECTS. Concretamente el premio a la mejor máquina, para Nintendo 64, y el de mejor juego de consola del año, que ha recaído en «Super Mario 64». La lógica se ha impuesto en el sector, que ha sabido reconocer con estos premios la potencia de la nueva máquina de Nintendo y la genialidad del juego que nosotros ya habíamos aclamado como el mejor de todos los tiempos. Siempre es bueno que la "crítica" te dé un aplauso de vez en cuando.

el Consultorio

No sé qué os ocurre, queridos discípulos, pero este mes os encuentro un poco inquietos. Seguro que ya estáis dándole vueltas al juego que os vais a pedir en Reyes. ¡Y qué pasa con el examen de la semana que viene! Cuando no son los dichosos videojuegos son los ligues, pero el caso es que nunca dais ni golpe... (Je, je, parece que al fin mis enseñanzas sirven para algo).

▸**David Rodríguez Antonio,** aparte de tener un nombre reversible, es un quinceañero madrileño que se interesa por los rumores que corren acerca de «Dragon Ball» y «Tekken 3» para N64. Te puedo decir que Bandai y Namco ya están haciendo sus primeros pinitos en la Nintendo con «Everybody´s Tamagotchi» y «Famista 64» respectivamente, pero seguimos sin novedad acerca de los títulos que mencionas. Habrá que seguir esperando. Respecto a «Bomberman 64», no hay opción para varios jugadores fuera del modo batalla. ¿Acaso no tienes suficiente con él, especie de jugón insaciable? Pasando a los RPG, «Quest 64» va a llegar en primavera del año que viene, así que «Zelda 64» va a tener al menos un competidor seguro cuando salga. ¿El precio? Siendo de Nintendo confío en que esté en torno a las 10.000 pelas, aunque no hay nada oficial todavía. Y la última: para que te toque un concurso de la revista no tienes que ponerle velas a nadie. Cuando acabe con estos chicos hablamos tú y yo en privado, que se me echa encima la Navidad y todavía no he recibido ninguna cesta de las de jamón pata negra, chorizo ibérico, turroncito de Jijona y buen cava catalán.

▸**Héctor González Velasco** es un ovetense que no va a dormir tranquilo hasta que llegue el 6 de enero, porque ese día él, su pijamita de felpa y su osito de peluche madrugarán para jugar a una N64 por cortesía de los Reyes Magos. Y desde luego, espero que para entonces te hayas convencido de que «Cruis'n USA» no es la mejor opción a la hora de buscar un juego de carreras. Por mucho que te gustaran las imágenes de nuestro anterior vídeo, este cartucho fue un tropezón de Nintendo, con el que pagó la novatada del principiante. De verdad, si tú y el resto de nintenderos queréis saber lo que es un buen juego tenéis que probar «Diddy Kong Racing». Ya sé que no es un simulador de carreras al uso, pero os aseguro que Nintendo y Rare se han marcado una auténtica pasada con él. Palabrita de Big N. Cambiando de tema, y ya que Héctor también me pregunta por algún juego de tenis, aprovecho para decirle a las compañías que a ver si espabilan y sacan lo antes posible no sólo un cartucho de tenis, sino también uno de baloncesto en condiciones. Que ya es hora de ir llenando huecos en el catálogo de nuestra N favorita. Y para terminar, sí, confieso que por la revista vagan varios energúmenos que aseguran haber estudiado periodismo, aunque todavía está por ver si les convalidan las horas pasadas en el bar de la facultad jugando al mus y devorando todos los pinchos de tortilla que se cruzaban en su camino.

¿Qué tienen que ver el chili con carne y la velocidad?



Nada. Pero nos sirve de excusa para hablaros de la **nueva promoción que está llevando a cabo Nintendo en Estados Unidos**. En esta ocasión es con la **cadena de restaurantes de comida "tex-mex", Taco Bell**, y la cosa consiste en zamparse una buena hamburguesa con frijoles y que consigas a cambio un obsequio de Nintendo. El más chulo, por si te vas de viaje a USA, es un mando de control con un juego de ésos en los que tienes que meter la bolita en unos agujeros.



El nuevo Tetris está para comérselo

Cuentan que **«Tetrisphere»** va a mantener el sabor del Tetris de toda la vida. Pero de ahí a darle un bocado y dejarse los "piños" en el intento va un buen trecho. O eso pensábamos nosotros hasta que descubrimos la página de publicidad que sale en las revistas estadounidenses. Esto son ganas de probar un juego, y lo demás son tonterías.

LAS CIFRAS

- Nintendo Japón va a declarar unos beneficios de **48.000 millones de yenes** en el semestre que va desde el 1 de abril al 30 de septiembre pasado, aproximadamente 3.4 veces más que en el mismo periodo del anterior año fiscal.
- Los resultados representan un **incremento del 54% en las ventas**, y unas **ganancias de 5.000 millones de yenes** por encima de lo esperado.
- **La mejora en las ventas de Game Boy, el espectacular éxito de los «Pocket Monster» y el buen comportamiento de la Nintendo 64**, que pronto va a alcanzar el objetivo de los 5.5 millones de máquinas vendidas, son las claves que explican estas cifras tan espectaculares.

Fuente: Nintendo Japón

Ahora va a saber lo que es bueno



Dice el anuncio que por fin **Wayne Gretzky** va a poder enfrentarse al jugador más temido de la liga americana de hockey: él mismo. ¿Es que han conseguido clonar a un ser humano? No exactamente, pero hay que reconocer que a los de Midway les ha salido un doble de Gretzky bastante aparente, aunque quizás un poco pixelado. El caso es que ya tienen **a punto la versión 98 de su simulador de hockey**, y dicen que superará a la anterior. ¿Gretzky mejor que Gretzky? ¡Esto comienza a ser un problema de identidad!

▸Por las calles de Madrid ha sido visto un "pirao" por el fútbol que responde al nombre de **Antonio Valencia Obispo** y se dedica a asaltar a los transeúntes al grito de "¿«FIFA: Rumbo al Mundial 98» o «International Superstar Soccer 64»?". Menos mal que su psiquiatra de cabecera le recomendó que escribiese a mi consultorio, porque de lo contrario este chico habría acabado leyendo la prensa del corazón o algo peor. Aunque todavía es pronto para emitir un juicio definitivo, en el próximo número de Nintendo Acción puntuaremos el juego y te sacaremos de dudas a ti y a los miles (que digo miles: ¡millones!) de forofos que tienen la misma inquietud que tú. Para más adelante también nos ronda la idea de hacer una comparativa entre estos dos títulos que os aclare las cosas del todo, pero de momento deja que felicite a EA por traernos un cartucho que mejora notablemente aquel «FIFA 64» que tan mal sabor de boca nos dejó a todos. Te digo adiós citando otros juegos de fútbol en preparación: «Ultra Soccer» (Acclaim), «Eleven Beat'97» (Hudson) y puede que hasta Konami esté programando un nuevo «ISS».

▸Es hora de irse, que este mes también ha habido recorte de páginas y tengo menos espacio que de costumbre. Pero antes de largarme voy a contestar a **Jorge Diz Pico**, ese coruñés universal que...tiene un despiste del tamaño de la torre de Hércules. Al tío se le ocurre preguntarme cuándo se va a vender el Rumble Pak por separado, sin saber que lo puede comprar desde hace unas semanas al módico precio de unas 3.500 pesetas. Ya más cabalmente, el compañero Jorge quiere saber qué juegos tienen opción multi-player, son compatibles con el aparatito y rondan las 11.000 cucas. Ahí va la lista: «Goldeneye 007», «Diddy Kong Racing», «Lylat Wars», y un poco por encima de ese precio, «MRC», «Automobili Lamborghini» y «Extreme G». ¿Mensaje recibido? Hasta la próxima.



Envía tus cartas con dudas, sugerencias, críticas y lo que quieras a:
EL SHOW DE BIG N. Nintendo Acción.



*▸Desde que en su día se habló de un **«Alien Trilogy» para Nintendo 64**, Sigourney Weaver y sus animalitos son uno de los mayores objetos de deseo de todos los jugones. El estreno de «Alien Resurrection» ha vuelto a disparar los rumores sobre una posible conversión de la película. Lo malo es que ninguno parece haber salido directamente de Acclaim, que se supone que tiene la última palabra.*

*▸**¿Os imagináis a Sega programando juegos para N64?** Bueno, pues algo parecido es lo que va a ocurrir con la puesta en marcha de una nueva compañía llamada **Flagship**. Se trata de un proyecto conjunto en el que participan Capcom, que es quien lleva la voz cantante, Sega y la propia Nintendo. De momento, lo único que han revelado es que van a trabajar en un juego para cartucho y otro para N64DD.*

*▸Los responsables de **Codemasters** han admitido que tienen en mente adaptar su **«Touring Car» para Nintendo 64**. Se trata de un juego de carreras que no para de recibir elogios, tanto en su versión PC como en la de PlayStation. De confirmarse, seguro que la de Nintendo 64 sería la bomba.*

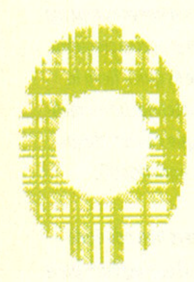
*▸**Yoshiki Okamoto, uno de los máximos responsables de Capcom**, afirmó en una entrevista con la revista japonesa Dengeki 64 que su compañía está pensando en trasladar «Resident Evil» a un cartucho de 128 megas. También habló de hacer una versión ninja del juego, ambientada en el Japón feudal.*

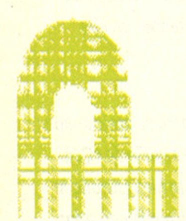
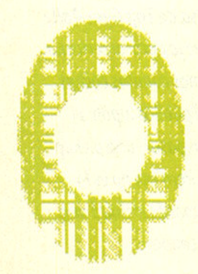
*▸Este es un rumor que viene a desmentir otro rumor, pero vayamos por partes. Primero se dijo que **«Shadowman», el juego de Acclaim**, no llegaría a Nintendo 64 debido a ciertos problemas para conservar mapeados y texturas. Y aquí viene el desmentido: finalmente tendremos juego para Nintendo, pero funcionará en el N64DD, y quizá tengamos que esperar hasta el 99 para jugarlo.*

*▸La sede de Midway es un hervidero de noticias que afectan a Nintendo 64. La primera habla de «Quake», que al parecer no saldrá hasta bien entrada la primavera del 98. Y la otra es que nos llegan rumores sobre **«Olympic Hockey»**, un cartucho que podría estar siendo desarrollado por Atari.*

*▸Parece que la **versión japonesa de Top Gear Rally** va a ser sutilmente diferente que la euro-americana. De principio se van a sustituir unos cuantos coches por otros más conocidos para el público nipón: el BMW y el Escort RS2000 dejarán paso a una pickup F-150 y a un Mitsubishi Pajero. Pero eso no es lo mejor. Parece que el cartucho japonés incluirá una batería para salvar partidas. El colmo.*





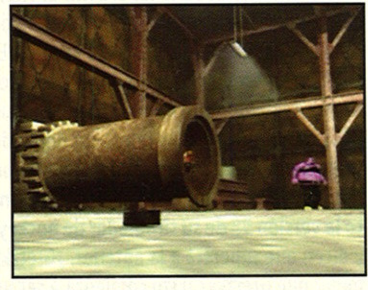




«Hybrid Heaven», el sueño de Konami ya está en marcha

Así es el videojuego más rompedor que prepara la compañía japonesa









RPG, juego de acción, en realidad **un híbrido entre ambos géneros**, «Hybrid Heaven» promete sumergirnos en una **fantástica historia de ciencia ficción**, catapultada por un entorno 3D y un desarrollo cinematográfico.

Este ambicioso proyecto nos pone al **mando de un equipo de fuerzas especiales** que debe investigar los restos de una nave espacial esparcidos en algún lugar de los Estados Unidos. Nos meteremos en la piel del capitán John Slader, líder del grupo, y nuestro primer objetivo será descubrir qué ha pasado en realidad. Y lo cierto es que al más puro estilo «Expediente X», pronto averiguamos que la nave transportaba secretamente los resultados de un experimento realizado por el gobierno. **Criaturas manipuladas genéticamente a la búsqueda del soldado perfecto.** Pero las cosas no salieron del todo bien, y en pleno viaje la tripulación asistió atónita a la mutación de estos seres, a su rebelión y a la posterior masacre. Ahora los mutantes han tomado una ciudad y se están multiplicando frenéticamente.

noticias

Otra genialidad de Interplay

Nos hemos enterado de que el equipo que diseñó «Clayfighter 63 1/3» anda ahora tras un **nuevo proyecto para Nintendo 64**. Aún no hay nombre, pero sí sabemos que **será de coches**, y que promete una nueva experiencia, definitiva argumentan, de conducción. Por supuesto, será más serio que Clayfighter, y estará **disponible a finales del 98**.

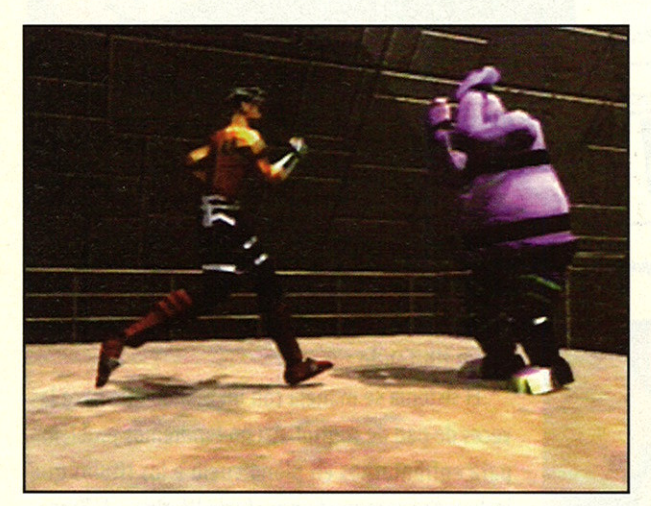
¿Dos nuevos Rumble Pak?

Shigeru Miyamoto desveló en una reciente entrevista con una revista japonesa que Nintendo tiene en proyecto **lanzar dos nuevas versiones del Rumble Pak**. Una de ellas podría llamarse **Microphone Pak**, y salir a la venta junto con **«Pikachu Genki Dechu»**, el cartucho de los «Pocket Monster» que está programando la propia Nintendo. Las primeras pantallas del juego muestran el icono de un micrófono, lo que indica que habrá alguna **forma de interacción entre la voz del jugador y el personaje protagonista**.

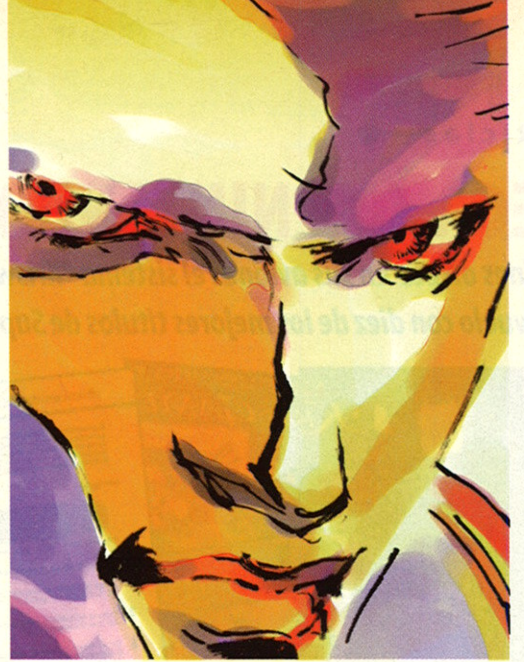




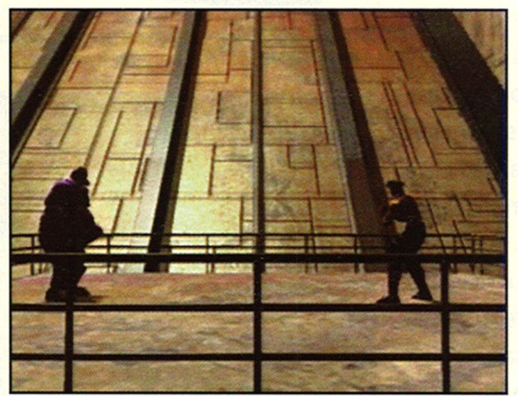
Nos desplazaremos por un universo en perfecto 3D, donde tendremos absoluta libertad de movimientos. Nuestro objetivo, localizar y capturar a los mutantes.

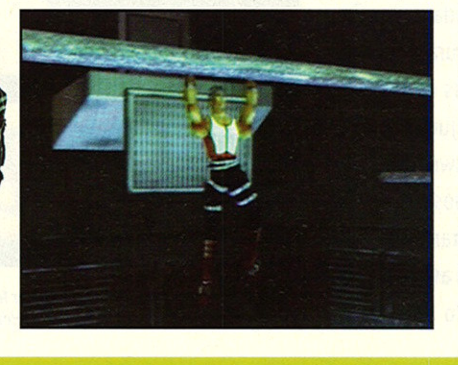


A pesar de que contaremos con una variada gama de movimientos, algunas batallas no se ejecutarán en tiempo real, sino a través de un menú de batalla, estilo RPG.



"Quiero crear imágenes completamente diferentes de otros juegos". *Yasuo Daikai, jefe de desarrollo de Hybrid Heaven.*







Parece mentira que con sólo un 30% de desarrollo, el juego ofrezca imágenes así de espeluznantes. Como sigan a este ritmo, es incluso posible que acabe aterrizando a finales del 98, y no en la primavera de 1999, como tiene previsto.

El **condimento de acción** en «Hybrid Heaven» estará en que habrá que localizar y cargarse a estos mutantes, **moviéndonos por increíbles mundos 3D con absoluta libertad**. Sin embargo, cuando encontremos a uno de estos seres, **la lucha no tendrá lugar en tiempo real. Aquí nos adentraremos en territorio RPG**, porque tendremos que seleccionar un plan de ataque de un menú de batalla. En todo caso también contaremos con una gran gama de movimientos que sí podremos ejecutar en tiempo real. De hecho tendremos la oportunidad de **entrenar a nuestro personaje para que domine ciertos golpes**, y después salvar sus "habilidades" en el controller pak.

El juego se encuentra al **30% de desarrollo**, y tiene prevista su salida posiblemente para la **primavera de 1999**. Es por eso que el equipo de Konami que está trabajando en el juego aún no tiene perfilados todos los detalles de la historia. Es más, ni siquiera podemos aseguraros a estas alturas si estará **finalmente disponible en cartucho o en N64DD**. Tiempo al tiempo.

«Pitufos 3», nada hasta enero

A pesar de que en el número anterior os informamos de que la tercera entrega de los Pitufos para portátil iba a aparecer antes de Navidad, fuentes de **Nintendo España** nos han confirmado que el cartucho llegará finalmente en enero. El juego se llama **«La Pesadilla de los Pitufos»**, y es una aventura muy del estilo de las anteriores entregas, que **mezcla plataformas y acción a partes iguales**. El protagonista es el pitufo Fortachón y su objetivo, despertar a los habitantes de la aldea Pitufa, hechizados por Gargamel.



Centro Mail abre nuevas tiendas

Exactamente siete nuevas tiendas Centro Mail abrirán sus puertas de aquí a Navidad. Si vives en una de estas localidades: **Palamós (Girona), Las Rozas (Madrid), Torrejón (Madrid), Las Palmas, Murcia, Logroño, San Sebastián**, enhorabuena, porque pronto disfrutarás de una oferta variada y actualizada de productos para tu Nintendo, y de una gran relación calidad-precio. Con este empujoncito, serán ya **55 las tiendas de la cadena en España**.

Comienza la Starwars-manía

LucasArts ha confirmado el desarrollo de una serie de **juegos basados en las nuevas películas de «La Guerra de las Galaxias»** que verán la luz en 1999. Tras la huella dejada por «Shadows of the Empire», los maníacos de Luke y Han Solo ansiaban el anuncio

JUEGA CON NINTENDO EN EL CIELO

La línea aérea Singapore Airlines ofrece en sus aviones el sistema "Krisworld", un formidable menú de entretenimiento que permite jugar durante el vuelo con diez de los mejores títulos de Super Nintendo



Para comprobar "in-person" las maravillas del sistema Krisworld, Nintendo montó a los redactores de nuestra revista en un avión de Singapur Airlines y nos llevó a Zurich, donde se realiza una escala técnica.

El libro de instrucciones de Krisgames (el menú de videojuegos) explica las funciones del pad y ofrece un perfil de cada juego.

Todo el sistema se maneja con este mando, que como veréis viene de serie con pad direccional, los cuatro botones de control y hasta los "L" y "R" en la parte superior. La pantalla, por cierto, da una calidad nítida, excepcional.

Seguro que recordáis un reportaje que publicamos hace tiempo sobre un sistema llamado **"Gateway System"**, que **Nintendo había desarrollado para disfrutar de juegos de SNES en aviones y hoteles**. Bien, pues ese sistema se ha hecho realidad en la **línea aérea Singapore Airlines, y nosotros tuvimos oportunidad de probarlo.**

Nintendo España tuvo la gentileza de invitarnos a probar el sistema "in situ". Embarcó a la redacción de esta revista, y a otros medios especializados, en un avión **Megatop, de la línea Singapore Airlines**, con destino Singapur. Pero nosotros nos quedamos en Zurich, donde culminamos nuestro viaje. Durante el vuelo estuvimos cómodamente instalados en primera clase, y no paramos un momento de jugar con los "cartuchos" de Super que incluye el Krisworld.

Claro que no sólo los afortunados poseedores de un billete de primera van a poder deleitarse con este suculento menú. Todos los **asientos del avión disponen del sistema de entretenimiento Krisworld,**



Desde el mando podemos además navegar fácilmente por el sistema Krisworld, que incluye canales de vídeo, televisión y música.

que consiste en una pantalla de cristal líquido, incorporada al brazo del asiento, y da acceso a 22 canales de vídeo, 12 de audio y 10 videojuegos de Super Nintendo.

El sistema se maneja con un mando que hace las veces de pad de control. Así no tendremos problema para enfrentarnos en pleno vuelo a los títulos que incluye Krisgames: **«Super Mario World»**, **«F-Zero»**, **«Super Punch Out»**, **«Super Bonk»**, **«FIFA International Soccer»**, **«Hole in One Golf»**, **«Super Tennis»**, **«Hagane»**, **«Tetris & Dr. Mario»** y **«Blackthorne»**. En fin, un completo cóctel para todos los gustos.

Por si os lo estabais preguntando, **el sistema es gratuito**, y para más comodidad incorpora unos cascos con los que podréis disfrutar de la buena música de estos juegos al volumen que queráis.

Ahora ya es posible jugar con Super Nintendo en la Tierra y en el cielo. Eso sí, para lo último tendréis que ir a Singapur, que está más o menos a la distancia suficiente como para acabaros un Mario.

de nuevos juegos de Lucas para Nintendo 64. Bien, ya está confirmado. Y aunque no se ha comentado un sólo detalle al respecto, **se supone que habrá versiones para N64DD.**

«Exhumed», en Nintendo 64

Lobotomy está dando los últimos retoques a la versión 64 bits de «Exhumed». Los fans del género reconocerán este título como **uno de los mejores shoot´em up subjetivos** desarrollados para consola. Pues bien, ahora el grupo americano quiere rizar el rizo diseñando un **nuevo engine 3D** especialmente para N64, y a nivel jugable incorporando un sistema de lucha que permitirá combates más cercanos, incluso cuerpo a cuerpo. Os recordamos que **«Exhumed» está ambientado en el Egipto de las pirámides** y que nosotros adoptamos el papel de un joven héroe cuya misión es rescatar al dios RA. Está **previsto para finales del 98.**



Lanzamiento masivo de Konami

Konami tiene una lista de lanzamientos para los próximos meses repleta de novedades. Para **N64 llegarán** entre

NUEVOS PERIFÉRICOS PARA TU N64

New Software Center distribuye los periféricos de la compañía Leda Media Products

Crece la oferta de periféricos para Nintendo 64. Este mes vamos a presentaros los de la **línea Gamester, diseñada por la compañía británica Leda Media Products**, que incluye un mando de control, un supervolante y un rumble.

Empezamos por **el volante. Se llama LX4 Steering Wheel, y se compone de volante, dos pedales**, uno de acelerador y otro de freno, **y palanca de cambios.** Además viene de serie con un puerto para el controller pak, control direccional y los botones de un mando normal. Su **precio recomendado es de 14.990 ptas.**

El mando tenéis que pedirlo como **LX4 Control Pad**. A las funciones habituales del pad **añade disparo turbo, automático y cámara lenta**, lo que no está nada mal para su **precio recomendado, 4.490 ptas.**

El **Tremor Pak es lo mismo que el Rumble Pak**, o sea ese **aparatejo electrizante que hace temblar el mando cuando nos dan un golpe o chocamos con el coche**, pero se llama de otra manera y lo fabrica otra empresa. Tremor Pak es **absolutamente compatible con todos los juegos diseñados para Rumble Pak**, y cuesta **2.490 ptas.**

Leda Media también presenta un cartucho de memoria, **controller pak**, para salvar vuestras partidas, records, ajustes de control, personalizaciones... Esta tarjeta tiene una capacidad de **256K y su precio recomendado es de 2.990 ptas.**

New Software Center distribuye en exclusiva estos periféricos, y ya nos ha asegurado que pronto ampliará su oferta.



Entre la oferta de Leda Media destacan sobre todo el volante LX4, con sus pedales y palanca de cambio, y el Tremor Pak, el primer Rumble no fabricado por Nintendo.

MÁS CARNE, MÁS RENDER

La cuarta entrega de «Mortal Kombat» ya es más que una simple promesa en Nintendo 64







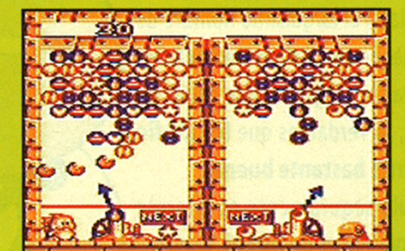
Cada vez que salen nuevas imágenes a relucir, nosotros aprovechamos la oportunidad para poneros al día sobre la conversión de «Mortal Kombat 4» a Nintendo 64. Esta vez contamos con formidables ilustraciones y alguna que otra pantalla, del arcade, eso sí, pero suficientes para que os hagáis una idea de lo que puede llegar a 64 bits. En ello está el **grupo de programación británico Eurocom, que tras asimilar el espíritu del juego por fin ha empezado a trabajar en sus kits de desarrollo.** Pocos detalles han salido de allí desde ese momento. Podemos confirmaros que se respetará el engine 3D que mueve la recreativa, por supuesto, y que ofrecerá una dosis parecida de violencia gore, con sus fatalities, movimientos especiales y sangre. La acción será controlada por numerosas cámaras, que rotarán para ofreceros la mejor vista del combate. Los luchadores están siendo rediseñados a base también de polígonos, pero podéis estar seguros de que conservarán el mismo look del arcade. Un arcade que por cierto está causando conmoción en USA, y **hace pocas fechas que aterrizó en los mejores salones de España.**

«Mortal Kombat 4» será una realidad en Nintendo 64 a finales del 98, si es que Midway no nos da una alegría antes. Hasta entonces prometemos seguir informándoos con la eficacia que buscáis.

enero y febrero, **«Goemon»** y **«NBA Pro´98»**, mientras que en marzo podremos jugar a **«G.A.S.P.»** y **«Quest 64»** («Holy Magic Century Eltale»). Si hablamos de la **Game Boy, enero será la fecha de salida de «Castlevania Legend», «Tamagotchi» y «Goemon»**, quedando para primavera la versión portátil de «ISS». **La versión «DeLuxe» de este mismo juego para SNES será relanzada en enero.**

Máxima adicción para Game Boy

La **idea original de «Bust-a-move2» es de Taito**, aunque ha sido **Acclaim la compañía que se ha animado a adaptarlo a la Game Boy**, y también la que va a traerlo a nuestro país en **diciembre, de la mano de New Software Center**. Se trata de un puzzle tremendamente adictivo en el que tendremos que limpiar la pantalla a base de agrupar las bolas que lanzaréis desde un cañón, situado en la parte inferior. Los distintos modos de juego (**time attack, duelos contra la computadora**) se encargarán de hacerlo todavía más atractivo.



Nuevo precio para «Turok»

Acclaim España nos ha comunicado oficialmente el nuevo precio de «Turok» para N64. Alucinad: **10.000 ptas**, pvp recomendado. Ya no hay excusas para no hacerse con este genial arcade de acción en 3D. Y a ver si cunde el ejemplo entre otros "clásicos".

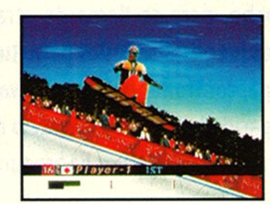
«NAGANO WINTER OLYMPICS´98»

Konami versiona el acontecimiento del año en Japón

Desde que se supo que las **próximas Olimpiadas de Invierno se celebrarían en Nagano, Japón,** había pocas cosas tan seguras como que tendríamos un juego oficial para Nintendo 64 programado por alguna compañía nipona. El honor le ha correspondido a Konami, que tiene ya casi a punto «Nagano Winter Olympics´98» para que todos sus compatriotas puedan participar en el acontecimiento del año. Una versión todavía inacabada anda ya circulando por las oficinas de Nintendo América, y los que la han jugado hablan de unos **gráficos muy coloridos, con personajes grandes y excelentemente animados**, y de escenarios detallados y realistas. Habrá dos modos de juegos y un total de **doce pruebas para competir**, desde el eslálom gigante hasta el bobsled. ¿Para cuándo? **En Japón, en enero, y apuntad esa misma fecha, o febrero quizá, para tenerlo también aquí.**

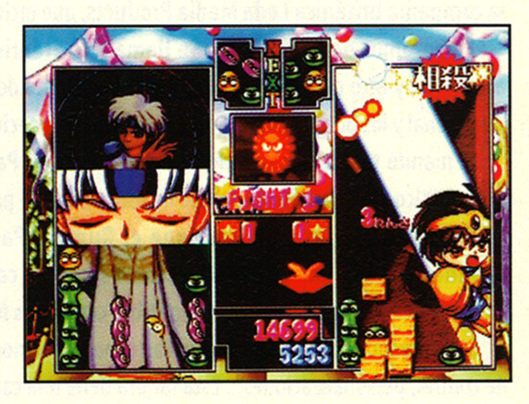






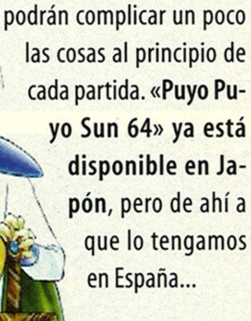
«PUYO PUYO 64»

EL comecocos japonés ya está en Nintendo 64



Ha sido **Compile**, la compañía que desarrolló la idea, la encargada de trasladar la fórmula tremendamente adictiva de «Puyo Puyo» a los 64 bits. Para ello, la casa japonesa ha optado por **mantener el aspecto en 2D** y la estupenda jugabilidad del original, desechando gráficos 3D y polígonos.

Continuamos enfrentándonos a la máquina, o a un amigo, con el **objetivo de limpiar nuestra zona de la pantalla de formas redondeadas** (con ojitos) y enviárselas al rival. En todo caso la **versión 64 bits incluye también algunas novedades**, como por ejemplo dos modos de juego especiales: uno de supervivencia y otro "handicap", en el que los jugadores podrán complicar un poco las cosas al principio de cada partida. **«Puyo Puyo Sun 64» ya está disponible en Japón**, pero de ahí a que lo tengamos en España...



DONDE NACE EL MEJOR SOFTWARE DE NINTENDO 64

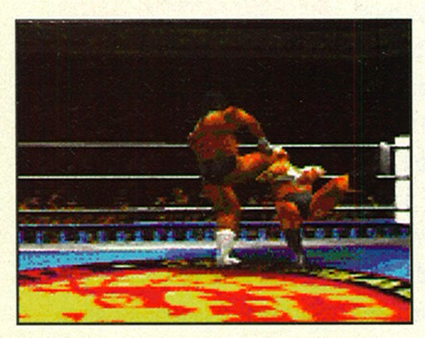


«ELEVEN BEAT´97» Y «FINAL POWER HALL IN FUKUOKA DOME»

Tras el chaparrón de bombas, ahora Hudson hace deporte



Será un fútbol "simpático", estilo Super Soccer, con jugadores pequeñitos y cabezones, y un sentido bastante más arcade que simulador. Para divertirse.



Los fans de la lucha libre japonesa tienen nuevo cartucho para descargar adrenalina y desengrasar neuronas. Todo por gentileza de Hudson.

Hudson Soft ha tardado en ponerse en marcha con la Nintendo 64, pero parece que por fin ha cogido velocidad de crucero. Una vez superada con sobresaliente la prueba de **«Bomberman 64»**, nos acaban de llegar las **primeras imágenes de sus próximos proyectos.**

El primero pone la nota exótica, porque se trata de un juego de **lucha libre en el que aparecen las grandes estrellas de aquel país.** Dejando a un lado el larguísimo nombre del cartucho, «Final Power Hall in Fukuoka Dome», y lo entrados en grasas que están sus protagonistas, la verdad es que **los gráficos tienen una pinta bastante buena.**

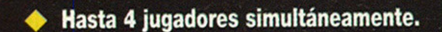
El otro título seguramente os interese más, primero porque es de **fútbol**, y segundo porque quizá tenga más posibilidades de llegar a nuestro país. Se llama **«Eleven Beat´97»**, y en las pantallas apunta **cambios de perspectiva y muestra jugadores cabezones.**



¡Realismo al límite de tu imaginación!

automobili Lamborghini

NINTENDO64



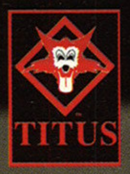
- Hasta 4 jugadores simultáneamente.
- Hasta 24 coches disponibles.
- Seis estimulantes circuitos, más la bonificación de modo de carrera en sentido contrario.
- 4 estilos de carreras diferentes: arcade, carrera única, campeonato y contrarreloj.
- Compatible con el Rumble Pak™ y el volante.
- Posibilidad de salvar tiempos récord.
- Diversas opciones: cambio de marchas manual o automático, boxes, pantalla dividida (2, 3 ó 4 jugadores).













SPACO, S. A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
Avda. de la Industria, 8
Tres Cantos - 28760 Madrid
Tfno.: 91 - 803 66 25 Fax. 91 - 803 35 76

«MACE 64»

Vienen de la edad oscura





Llevan ya algún tiempo dando guerra en los salones recreativos de Estados Unidos, y ahora parece que por fin se deciden a dar el salto a la Nintendo 64. **Nacieron en las oficinas de Atari, son 16 guerreros medievales**, y aunque a ellos les cueste reconocerlo, os aseguramos que no se llevan nada bien. Pero precisamente por eso son una de las **grandes esperanzas de todos los incondicionales de los juegos de lucha**. Porque viendo su **aspecto renderizado, los escenarios tridimensionales** en los que luchan y las armas que emplean en los combates, todo hace presagiar que Midway se ha marcado con «Mace 64» una **excelente conversión del arcade**.

Si todo marcha según lo previsto, a mediados de diciembre lo tendremos también con nosotros.De momento conformaos con estas pantallas que ya son de Nintendo 64.

«MADDEN 64»

Es un espectáculo de hamburguesa y perritos calientes





EA acaba de lanzar en Estados Unidos el juego de fútbol americano definitivo para Nintendo 64. Al menos esa es la impresión que se saca del tratamiento que le están dando las revistas americanas: portadas, desplegables, páginas a tuttiplen. Y no es sólo que «Madden 64» sea fútbol americano en esencia, es también que el juego parece de aúpa. **Desarrollado por Tiburon Entertainment, por supuesto incluye a todas las estrellas** de este deporte e incluso **permite crearnos unas a nuestro antojo y luego venderlas o comprarlas**. Polígonos, tres dimensiones, **8 cámaras de juego, rumble pak y animaciones extra suaves** presentan el apartado técnico. Y para el jugable, quedaos con un **sistema de inteligencia artificial muy avanzado** y un libro de instrucciones fácil-fácil. **«Madden 64» además estará pronto en España**, de la mano de Electronic Arts.



LAS NOTICIAS MÁS FRESCAS DEL TERRITORIO YANQUI

«DUKE NUKEM»

Genuino sabor a macarra americano

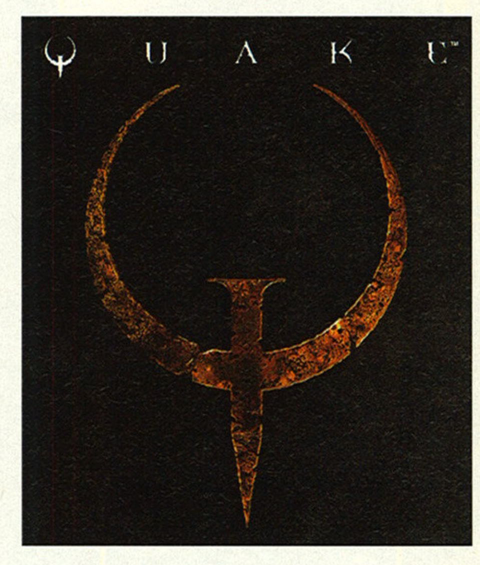
Sólo un tipo duro como el protagonista de «Duke Nukem» es capaz de sacar tiempo para ir al baño mientras se enfrenta a un ejército entero de alienígenas. La **chulería y el humor negro que destila este arcade en 3D** ha sido capaz de tener pegados a la pantalla a miles de usuarios de PC, y la versión para Nintendo 64 que está a punto de salir a la calle alardea de ser mejor todavía. **GT Interactive ha rediseñado los gráficos manteniendo toda la sangre y algunas escenas subiditas de tono**, y sólo pensar en lo delirante que puede ser el modo para cuatro jugadores hace que las gotas de sudor resbalen por nuestra frente. Afortunadamente ya queda poco para que salga en nuestro país, porque los chicos de **New Software Center lo pondrán a la venta a mediados de diciembre.**





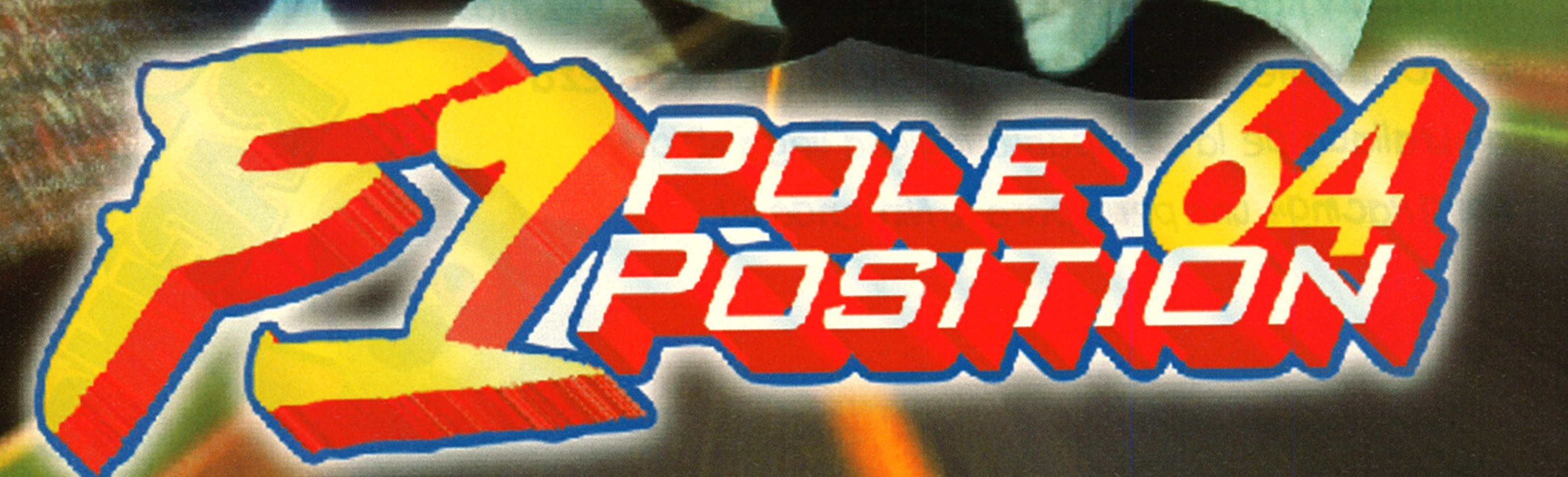
«QUAKE 64»

El mejor shoot´em up 3D subjetivo, por fin en Nintendo 64



«Quake 64» tiene forma, y qué formas; mucho más que eso, está al **80% de desarrollo**, y los de Midway tuvieron el gusto de enseñarlo hace pocos días a la prensa americana. Como nosotros nos colamos en todo, también os podemos acercar las primeras impresiones sobre el juego. La conversión la ha llevado a cabo **el mismo equipo que trabajó en «Doom 64»**, y parece que con igual éxito. **«Quake 64» ofrece increíbles efectos de luz, una altísima y constante media de paso de imágenes (32 fps), opciones multiplayer** (seis deathmatch nada menos) y texturas suavizadas que se abastecen de mip-mapping sin parar. Serán en total **25 niveles de destrucción y violencia**, totalmente compatibles con los "calambrazos" del Rumble, en **96 megabits de cartucho** que con un poco de suerte veremos a principios del año que viene.

En Fórmula 1 sólo hay una posición











El simulador oficial de carreras de coches de Fórmula 1; F-1 Pole Position 64 está basado en la temporada oficial 96 con 16 circuitos, 22 coches y 30 pilotos del Grand Prix. El sonido real del motor y las comunicaciones con boxes durante la carrera te harán sentir como un verdadero campeón.







UBI SOFT S.A., Plaza de la Unión n°1, 08190 SANT CUGAT DEL VALLÈS (Barcelona) • Tel. (93) 544 15 00 • Fax. (93) 589 56 60
http://www.ubisoft.com.spain



DIDDY KONG RACING/ *Es la sorpresa del año*

UN JUEGO DE CARRERAS QUE ES UNA AVENTURA, O UNA AVENTURA QUE ES UN JUEGO DE CARRERAS

¿Un as en la manga? Esto es mucho más que un as. Es una baza ganadora que **Nintendo** ha sabido guardar como oro en paño nada menos que durante **dos años**. Cuando uno olía a tranquilidad en el ambiente, resulta que los de **Rare** estaban tejiendo allá en **Gran Bretaña** el que seguro será juego más caliente de esta **Navidad**. Los caminos de **Nintendo y Rare**, siempre entrelazados, son cada vez más inexcrutables. Directamente desde la **fortaleza amurallada** de la compañía inglesa llega **«Diddy Kong Racing»**, una perla para tu **Nintendo 64**.

DIDDY KONG RACING

"La inspiración de DKR vino del deseo de crear algo nuevo y original dentro del género de juegos de carreras". Se puede decir más alto, pero no más claro. **Habla Lee Schuneman, director de desarrollo de «DKR» para Nintendo 64.** La intención está clara: **aquellos que se hayan precipitado estableciendo comparaciones entre «DKR» y «Mario Kart 64»**, que se olviden de la idea. Es un error que corregiréis en cuanto el juego esté frente a vosotros. Porque **«DKR» es lo que llaman "Racing adventure", una aventura de carreras** donde correr no lo es todo y aún así resulta divertidísimo.

La estructura de «DKR» combina el subidón de adrenalina de una buena carrera con los quebraderos de cabeza de un aventurón estilo «Mario 64». **La clave estará en los dos modos de juego que ofrece el cartucho: adventure y racing.** En la opción aventura, el objetivo será **encontrar las piezas diseminadas de un amuleto mágico** con el que liberaremos el Reino Encantado. Parece simple, pero no será fácil. La mecánica será más o menos así: **cada vez que completéis los cuatro circuitos de un mundo, se abrirá un nuevo recorrido donde nos enfrentaremos a una carrera contra un jefe de fase.** Si le derrotamos, nos propondrá un nuevo desafío: **recoger 8 monedas de plata** que hay en esos circuitos. Cuando nos hagamos con ellas, recibiremos a cambio una pieza del amuleto, y acumulando todas las piezas lucharemos con el grandísimo jefe final, de nombre Whizpig, cuyas malas artes mantienen el Reino encantado.

Para completar cada recorrido **tenéis que llegar los primeros a la meta** (no vale con ser segundos). Y para acceder al resto de mundos, antes tendréis que haber conseguido la pieza correspondiente del amuleto. Es pelín follón pero así son las aventuras: hay que **recoger objetos, cambiarlos por otros, buscar...** Imaginad un «Mario 64» donde en lugar de recorrer los mundos andando, pilotaremos un kart, volaremos en un aeroplano o nos deslizaremos con un hovercraft.

El modo racing está conectado con el modo aventura, de manera que **sólo podremos correr a tumba abierta por los circuitos que previamente hayamos abierto.** En total hay 28, incluidos los secretos. Pero lo mejor de todo es que si ganamos todas las carreras del modo "racing" entraremos en otro nuevo mundo donde se esconde una llave que a su vez permite acceder a una especie de modo batalla. ¿Que qué sorpresas nos deparará este modo? Tranquilos, todo a su tiempo, que aún quedan muchos meses para destripar el juego...

Si todavía no os ha quedado claro que esto no es una secuela de «Mario Kart» es que no habéis leído bien, pero bueno, por si habéis empezado directamente por aquí, vamos a sentar unas

LOS VEHÍCULOS



AEROPLANO *Lindo vuelo*

*Se mueven más suavemente que **los artilugios de Pilotwings y resultan tan divertidos como los karts de Mario.** El aeroplano te garantiza un vuelo emocionante de primeras, y una experiencia apasionante en cuanto le cojas el truco al control. Entonces podrás hacer loopings y otras birguerías aéreas que luego necesitarás de verdad para ganar la carrera.*

KART *Pasión a las 4 ruedas*

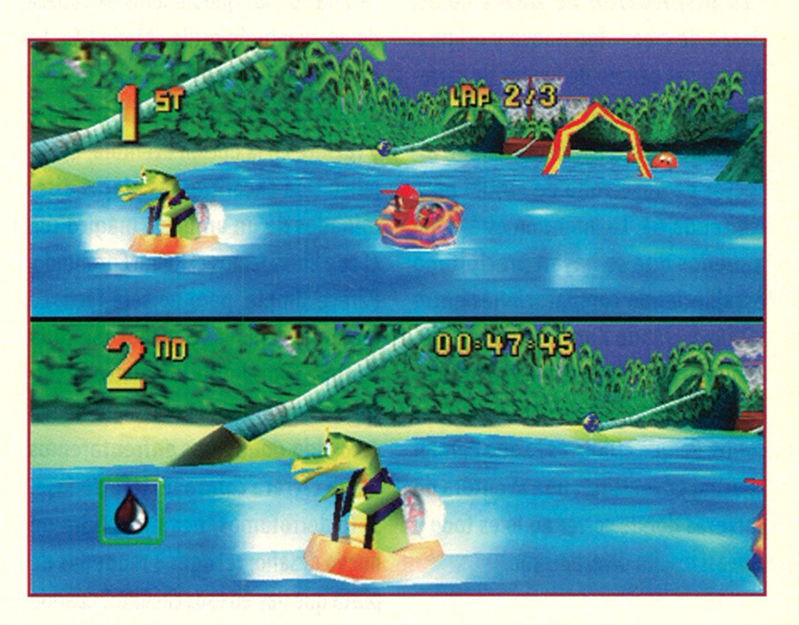
***Es el vehículo inicial,** pero no el vehículo por excelencia de «DKR». Por el kart, ha salido enseguida a relucir su vecino «Mario Kart», pero ya hemos repetido hasta la saciedad que no tienen nada que ver. Bien pues su **manejo es ágil y dinámico. Y puede tener bastante nervio** si te gusta la conducción deportiva y dominas técnicas como el contravolante o el derrapaje.*

HOVERCRAFT *Deslízate*

*Hovercraft es una ingeniosa manera de denominar a este artilugio. En realidad una especie de **flotador con tracción a ventilador** y volante estilo bicicleta. Su **divertida apariencia augura ratos de risas,** aunque también huele a control difícil y delicado manejo. Obviamente se utiliza para surcar las aguas del mundo «DKR», pero nos han contado que a lo mejor vas a necesitarlo para otros terrenos.*

PRUEBA LA OPCIÓN MULTIJUGADOR

Aunque no disponemos de muchos detalles acerca de esta opción, lo que sí tenemos claro es que ***multiplicará por cuatro la dosis de diversión del juego****. De momento sabemos que habrá sitio para dos, tres o cuatro intrépidos pilotos, por supuesto que a nivel técnico se respetarán texturas, gráficos, perspectivas e imágenes por segundo, y también que será muy excitante. Lo que no te podemos asegurar es que estén los dos modos disponibles en cuatro jugadores.* ***Parece que en el modo aventura podrán participar dos jugadores cooperando****. Pero mucho nos tememos que si conectáis uno o dos mandos más sólo podréis disfrutar de las carreras.*



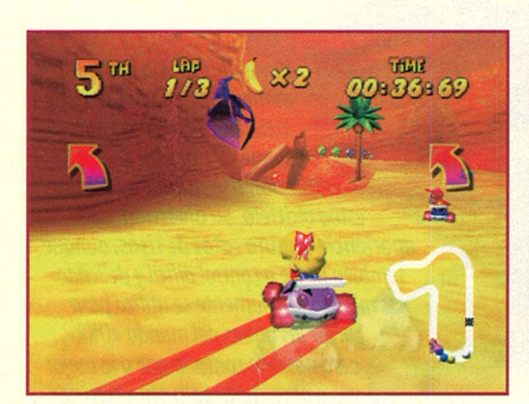
PERSONAJES

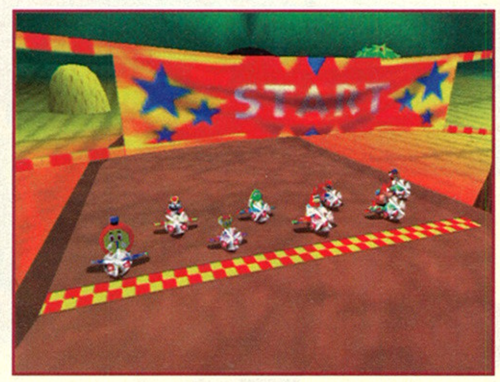
BANJO
Es un pirado de la miel que ***odia volar y le encanta explorar mundos desconocidos****. La oscuridad también asusta bastante a este oso, así que a ver por dónde le vas a meter.*

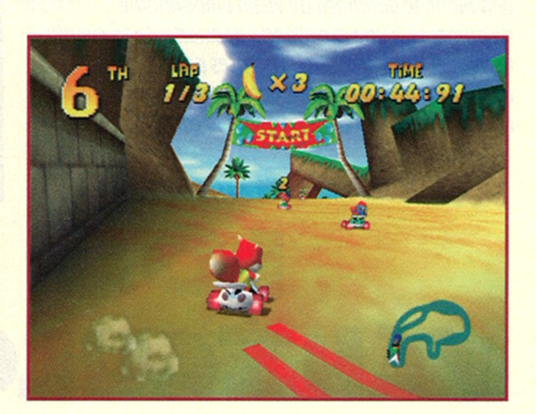
DIDDY
Al chimpancé que da nombre al cartucho le tiran las ***aventuras, los plátanos y viajar****. Pese a su pequeño y tierno tamaño, le molesta que le traten como a un niño y detesta las cosas aburridas.*

PIPSY
Es un ratón (¿o una ratoncita?), de piel amarilla *y voz de pito, que odia a los gatos (excepto a Timber, que de ser su amor platónico), y como no podía ser de otra forma, vive para comer queso.*

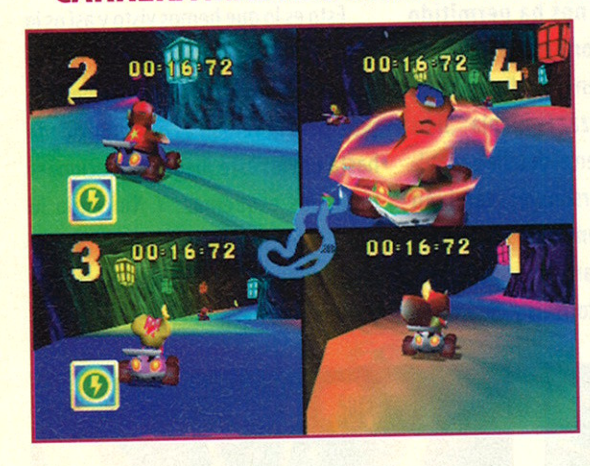
TIPTUP
Todo lógico en la vida de TipTup. ***Una tortuga que aborrece la velocidad y que no le gusta meterse en líos.*** *Pues aquí tendrá que correr de lo lindo, y no esconder la cabeza en el caparazón.*

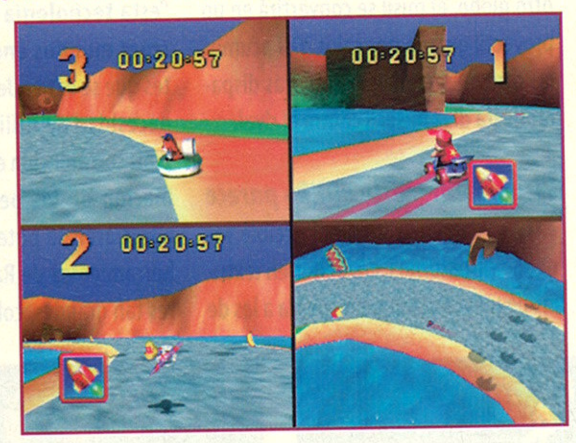


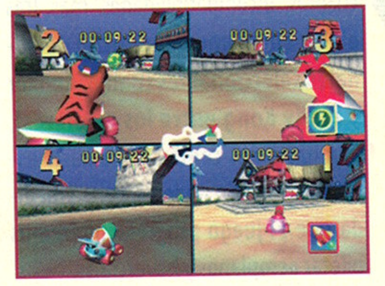




LO MEJOR DE «DKR» ES QUE TIENES DOS JUEGO EN UNO: POR UN LADO LA AVENTURA DE TU VIDA, AL MEJOR ESTILO «MARIO 64», Y POR OTRO LA CARRERA MÁS ALUCINANTE EN LA QUE JAMÁS HAYAMOS PARTICIPADO











PERSONAJES

CONKER

Esta ardilla roja, que ***protagonizará el venidero «Conker´s Quest»****, es uno de los personajes estelares del juego. A Conker le encanta el riesgo y las situaciones difíciles, así que cuenta con él.*

TIMBER

Un ***tigre de ojos grandes e inocentes*** *que se pirra por las travesuras y que encima le gusta que le pillen. Si le das un dulce también te lo cogerá encantado. Es más simpático que el Leo Verdura ése.*

KRASH

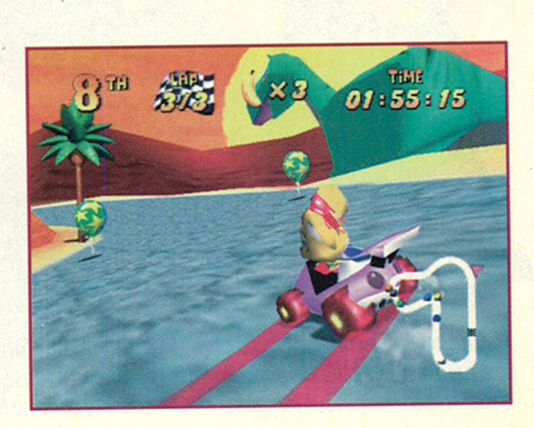
Un Kremling. Uh!! Qué miedo. *Tiene cara de haba y le gusta que le respeten. Andate con ojo porque odia a todos los animales simpáticos, en especial a los kong. Siempre lleva en los casos algo de rock.*

BUMPER

Un tejón loco por la velocidad, el turbo y las 16 válvulas. *Ideal para un juego como éste. Y si necesitas ayuda, no dudes en pedísela. Perros abstenerse. Los tiene odio, o quizá miedo.*







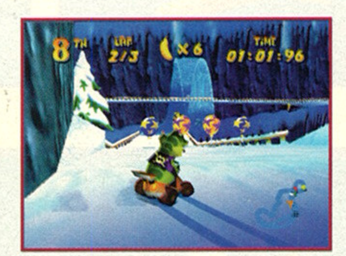
cuantas "incompatibilidades" más. Tras **elegir entre uno de los ocho personajes seleccionables (Banjo, Conker y Diddy Kong entre los estelares)**, empezaremos conduciendo karts estándar, o sea sin poderes, pero a medida que el juego progrese podremos pilotar aeroplanos y hovercrafts.

Los items serán fundamentales en los dos modos de juego. Nos darán poder, cinco diferentes para ser exactos: **imán, turbo, escudos, aceite y misiles.** Se encuentran repartidos por los circuitos **bajo la forma de globos de colores.** Un color diferente para cada poder y **tres grados de potencia.** Pon que coges un ítem misil. Si te haces con otro globo, el misil se convertirá en un proyectil guiado por calor. Y si acumulas otro más, el máximo, podrás disparar hasta diez misiles contra el rival.

Visualmente, este «DKR» parece excelente. Presenta una increíble variedad de entornos, envueltos en texturas de una calidad que recuerda a las de «Mario 64» y otros juegos de Rare. Todo ha sido posible gracias a la aplicación de la **tecnología "Real Time Dynamic Animation"**. Según Lee Schuneman, "esta **tecnología nos ha permitido crear mundos enormes** con horizontes que se extienden en la distancia sin necesidad de utilizar la niebla". Si os fijáis con atención en el detalle y la animación de los personajes, también apreciaréis la potencia de las nuevas herramientas de Rare. Nunca caracteres tan grandes, coloristas y dinámicamente animados, se habían paseado por uno de estos gigantescos mundos a semejante paso de imágenes: **treinta frames por segundo.**

Esto es lo que hemos visto y así os lo hemos contado. Falta muy poco para el día D a la hora H. Puede que suene a tópico, pero la verdad es que aquí queda hasta obvio: este juego revolucionará todos los esquemas. Y Nintendo lo sabe. Por eso pondrá a la venta **1.000.000 de cartuchos en Estados Unidos** desde el primer día.









La técnica "Real Time Dynamic Animation" es la responsable de los brillos, texturas y gráficos que veis en esta pantalla. Alucinante.





¿AMIGOS O ENEMIGOS?

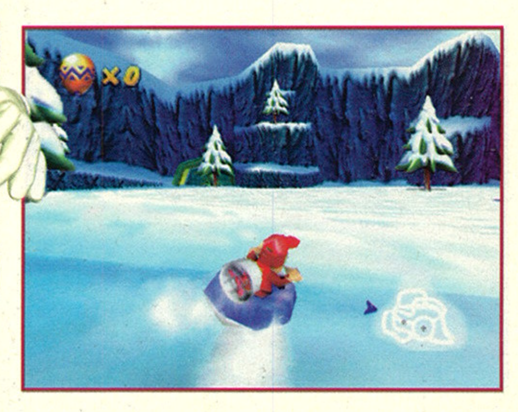


***El gran cerdo es el enemigo final**, y te espera con impaciencia para enseñarte cómo dan sus jamones.*

***Este viejo elefante** por un lado te ofrecerá consejos antes de la carrera, por otro luchará contra ti.*

*Te permitirá conocer los circuitos. **Encuéntrale por ahí y te invitará a correr contra el "crono".***

«DKR» ES UNA AVENTURA DE CARRERAS DONDE CORRER NO LO SERÁ TODO Y AUN ASÍ RESULTARÁ DIVERTIDÍSIMO



SUPER CONCURSO

¿Te gusta la velocidad? ¿Eres un amante de las emociones fuertes? Pues pisa el acelerador porque te espera una avalancha de regalos para que alucines estas navidades.

Averiguad las respuestas correctas a las siguientes preguntas, y podréis llevaros 25 Rumble Pak, 50 camisetas y 50 gorras de Lamborghini.

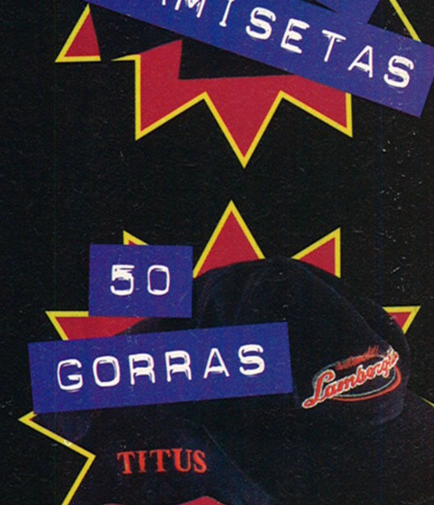
1.- ¿Cuántos circuitos tiene el juego?
A:10 B:1 C:6

2.- ¿Cuántos coches en total podemos conducir en «Automobili Lamborghini»?
A:24 B:10 C:20

3.- ¿Qué modelo de Lamborghini es el protagonista del juego?
A:Diablo B:M3 C:Mirafiori

4.- ¿Cuál es el máximo de jugadores que pueden correr simultáneamente?
A:2 B:12 C:4





50 GORRAS

TITUS

automobili Lamborghini





Bases del concurso «AUTOMOBILI LAMBORGHINI»

1.- Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400. Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO Automobili Lamborghini.

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **VEINTICINCO**, que serán premiadas con un **Rumble Pak, una camiseta y una gorra de Lamborghini**. Posteriormente se extraerán otras **VEINTICINCO**, que recibirán una camiseta y una gorra de Lamborghini. El premio no será canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los lectores que envíen su cupón entre los días **17 de noviembre y 30 de diciembre de 1997**.

4.- La elección de los ganadores se realizará el día **2 de enero de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de febrero de la revista Nintendo Acción.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SPACO y HOBBY PRESS.

Las respuestas correctas son:

1:	A ❑	B ❑	C ❑
2:	A ❑	B ❑	C ❑
3:	A ❑	B ❑	C ❑
4:	A ❑	B ❑	C ❑

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad: ....

Provincia:............ C. Postal: ......

Teléfono:..............................



FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98 / *El fútbol de las estrellas*

FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98

Un gol de Raúl, un regate de Ronaldo. ¿Hablamos de fútbol? No, de videojuegos. Unos gráficos más reales, unas animaciones casi perfectas. ¿Un videojuego? No, es el fútbol total de «FIFA: RM98», la nueva apuesta de EA por su genial simulador.

¡Viene el crack!

Desde que la Nintendo 64 echó a andar, todos los forofos esperábamos que Electronic Arts nos regalara una versión de su famoso simulador de fútbol. Sin embargo, la primera intentona que se llevó a cabo con «FIFA 64» resultó decepcionante, y se vio ampliamente desbordada por el «ISS64» de Konami. Afortunadamente los chicos de EA han aprendido de sus errores, y qué mejor demostración de su propósito de enmienda que «FIFA: Rumbo al Mundial 98», una nueva entrega de la serie que con sus mejoras e innovaciones promete poner al rojo la lucha por el liderazgo en la primera división de los 64 bits.

El cartucho hará gala de unos **gráficos más nítidos y mejor definidos** que los de su antecesor, así como de unas **animaciones muy mejoradas que os permitirán disfrutar de espectaculares imágenes** en las vistas más cercanas a los futbolistas. Este tratamiento tan especial se ampliará hasta **los estadios, porque podréis disfrutar de los mejores campos** del mundo, **16 para ser exactos, y todos absolutamente reales**, e incluso a los rasgos físicos de cada jugador, ya que la **base de datos incluirá nombres verdaderos** y plantillas totalmente actualizadas.

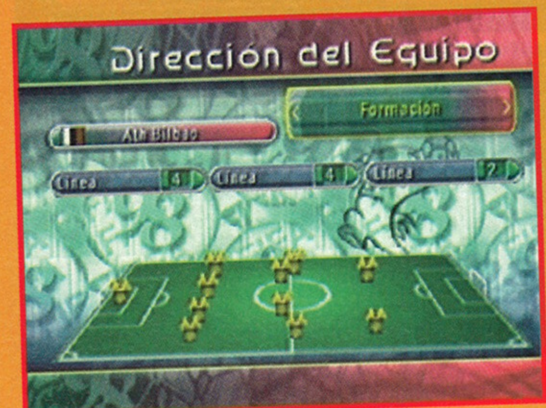
Una jugabilidad muy mejorada

El nuevo «FIFA» también entrenará duro para que la jugabilidad esté a la altura de las circunstancias. Uno de los aspectos donde más se ha trabajado es el control, que ha sido remozado y ajustado para que podáis realizar sin problemas cualquier jugada que se os pase por la cabeza. Además, el menú de opciones os dará la oportunidad de **seguir una temporada completa en cualquiera de las mejores ligas del planeta** (incluida nuestra "liga de las estrellas"), disputar con la selección el próximo mundial de Francia y también **reforzar vuestro equipo con el fichaje de algún crack internacional**.

Con la llegada de «FIFA: Rumbo al Mundial 98», la **pasión por el fútbol se desbordará de nuevo**. Esta vez, Electronic Arts ha tirado la casa por la ventana para que el mejor partido de cada jornada se juegue en vuestra Nintendo 64.







Todos los aspectos que rodean a los grandes partidos de fútbol estarán presentes en «FIFA: Rumbo al Mundial 98». Desde el trabajo en los despachos para reforzar las plantillas hasta los prolegómenos del encuentro, con las instrucciones del entrenador en el vestuario. Una vez que los equipos salten al campo entre el griterío de la gente y el balón eche a rodar, ya sabéis: que gane el mejor.

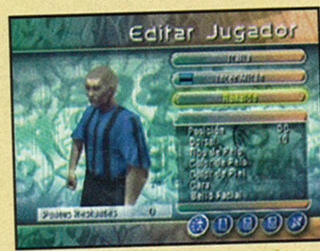


Jugaréis en dieciséis de los campos más famosos del mundo, todos absolutamente reales.



Los futbolistas correrán, regatearán y tocarán el balón de una forma increíblemente natural.

ESTARÁN LOS MÁS GRANDES



RONALDO/INTER DE MILÁN



KIKO/ATLÉTICO DE MADRID



DE LA PEÑA/BARCELONA



ALFONSO/REAL BETIS



MIJATOVIC/REAL MADRID



ROMARIO/VALENCIA



Con «FIFA: Rumbo al Mundial 98», la Nintendo 64 va a tener por fin la versión del exitoso simulador que se merece. EA Sports ha trabajado duro para que todos los aspectos del juego estén a la altura del mejor Campeonato del Mundo



De Maracaná al pabellón cubierto





Con el nuevo «FIFA» no sólo podréis jugar en estadios tan conocidos como el Nou Camp, San Siro o Maracaná, sino también saltar al parqué de un coqueto pabellón cubierto para ***disputar un partido de fútbol "indoor"****. Evidentemente, las reglas cambiarán un poco con respecto al fútbol once: se* ***reducirá el número de jugadores por equipo****, y además tampoco habrá fueras de banda ni de fondo. El* ***juego será mucho más rápido*** *que de costumbre, y hasta aumentará la diversión.*



«FIFA: RM98» tendrá muchas mejoras: las de los gráficos saltan a la vista en esta imagen. Para apreciar los avances en el control tendréis que jugar, pero os aseguramos que también los habrá.



El Mundial que se va a disputar en Francia el próximo verano será el auténtico inspirador de este cartucho. Por eso incluirá un modo en el que podréis jugar con cualquier selección todo el campeonato partido a partido, desde la fase previa de clasificación hasta la gran final.





Mercado de fichajes



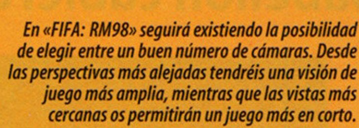
Una de las novedades más llamativas del juego será la presencia de un mercado de fichajes que os permitirá **llevar a vuestro equipo a los mejores futbolistas del mundo.** Por suerte, las cláusula de rescisión no serán tan elevadas como las de verdad, así que os podréis permitir el lujo de traer a Ronaldo de vuelta al Barça, tal como aparece en esta imagen.







Los partidos del nuevo «FIFA» los jugarán las grandes estrellas del momento en los mejores estadios del mundo, y las diferentes vistas os harán sentir que asistís a una retransmisión de TV



En «FIFA: RM98» seguirá existiendo la posibilidad de elegir entre un buen número de cámaras. Desde las perspectivas más alejadas tendréis una visión de juego más amplia, mientras que las vistas más cercanas os permitirán un juego más en corto.







FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98 / *El fútbol vuelve a los 16 bits*

Después de tantos meses de escasez, casi nos ha emocionado que Electronic Arts se haya decidido a lanzar una versión de su nuevo «FIFA: RM98» también para Super. Lo que os vais a encontrar bajo este título será **básicamente una adaptación de las anteriores entregas** para los 16 bits a la que se le añadirán algunas **mejoras, sobre todo en el apartado de los modos de juego**. Si os fijáis en las imágenes, veréis que el cartucho va a **conservar el estilo gráfico** que prácticamente se ha convertido en un sello distintivo de la serie: la **perspectiva seguirá siendo isométrica**, los futbolistas se moverán con unas animaciones de primera, y los partidos seguirán desarrollándose bajo el signo de la simulación.

Un menú de opciones renovado

Las principales novedades se reflejarán en el menú de opciones, porque ahora vais a poder disputar el Mundial de Francia partiendo de la fase de clasificación con la selección que se os antoje. Claro, que si lo que os apetece es participar en alguna de las mejores ligas del mundo también podréis hacerlo. Y además con la ventaja de que la **base de datos será ampliada y puesta al día** para que todas las plantillas se correspondan con las de la temporada actual. Gracias a ese esfuerzo tendréis a estrellas como Rivaldo en el Barça o a Juninho en el Atlético de Madrid haciendo un fútbol lujo en vuestra Super.





Aunque el estilo gráfico se mantendrá dentro de la línea que han seguido los anteriores «FIFA» en Super Nintendo, esta nueva entrega de la serie también aportará novedades. Quizá la más llamativa será que todas las plantillas van a estar actualizadas.

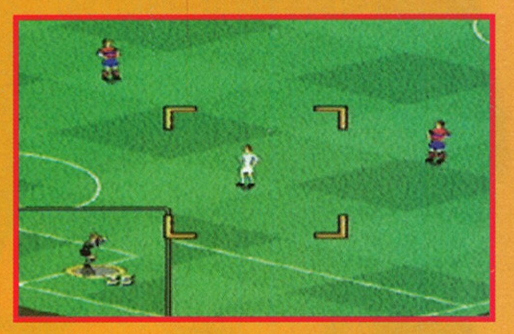




Jugar un partidazo Barcelona-Real Madrid o participar en el próximo mundial y abriros paso hasta la final ya no es sólo un sueño. Con «FIFA: Rumbo al Mundial 98» os daréis el gusto de recrear los grandes acontecimientos futbolísticos de esta temporada.







La Super también se va al Mundial

El Mundial de Francia va a ser la oportunidad perfecta para que Electronic Arts nos traiga una alegría por partida doble: la serie «FIFA» no sólo va a seguir adelante, sino que además tendrá también una versión para Super Nintendo.

DONKEY KONG LAND III / *Rare vuelve a sacar lo mejor de la portátil*



Los Kong tenían una cuenta pendiente con la Game Boy: faltaba el tercer capítulo para completar la historia de la familia más divertida y plataformera de Nintendo.

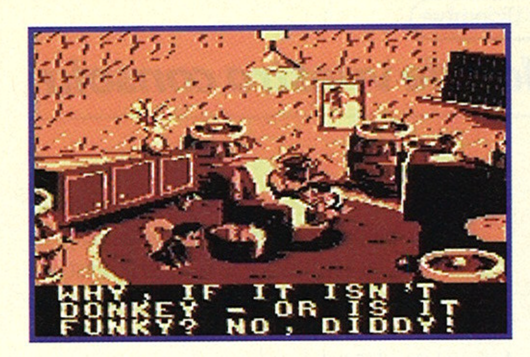
Las nuevas

Desde que apareció el primer «Donkey Kong Country» para Super Nintendo, una de las máximas de la Gran N ha sido que la serie llevara un desarrollo paralelo en Game Boy. Cada nueva aventura de los Kong ha ido teniendo su correspondiente versión en la portátil, así que tarde o temprano tenía que salir esta tercera entrega que os adelantamos ahora.

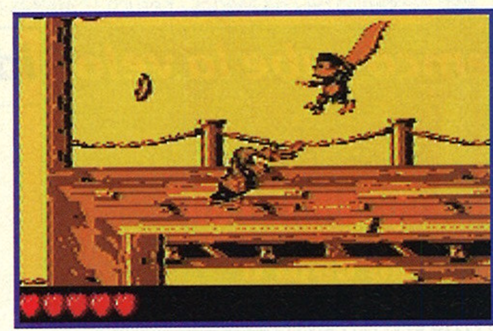
Dixie y Kiddy van a ser la pareja protagonista del cartucho, pero **no penséis que se van a ajustar al guión del juego de SNES**, porque os equivocaréis de parte a parte. Es cierto que los **cinco mundos van a tener escenarios y situaciones que serán familiares** a quienes hayan jugado a «DKC3», pero los **programadores se han esforzado para crear una aventura diferente**. Y es que la gente de RARE sabe que tiene un filón con estos monos, y que no es plan despacharnos con un juego de compromiso. Por eso se agradecerá que **cada nivel tenga un diseño nuevo**, para evitar la tentación de recordar sobre qué plataforma hay que saltar o por dónde va a aparecer el próximo enemigo.

Será la estrella de las navidades

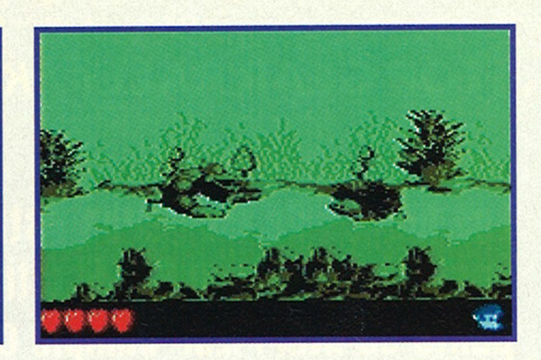
Los que sí estarán, porque se apuntan a un bombardeo, serán **Wrinkly y su habitación para salvar las partidas, el equipo de mascotas con Ellie a la cabeza**, las tiendas donde los osos ofrecerán sus servicios, el pesado de Koin protegiendo las monedas DK y, por supuesto, decenas de kremlings con una sola idea en la cabeza: que el mensaje de Game Over aparezca en la pantalla de vuestra portátil. Y todo servido en un **precioso envoltorio renderizado** como el de sus predecesores, que hará de «DKLIII» el lanzamiento portátil estrella de estas navidades. La próxima cita con la familia Kong será en la N64; hasta entonces habrá que disfrutar a fondo con su nueva aventura en la Game Boy.



El viejo Wrinkly Kong seguirá trabajando incansablemente para que podáis salvar vuestras partidas en la batería del cartucho.

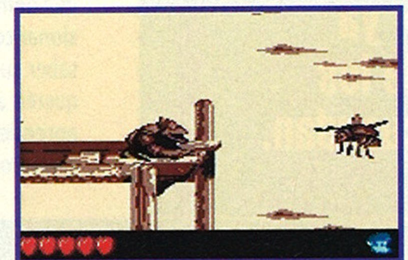


Vuestras principales preocupaciones durante la aventura serán las mismas que en otros cartuchos: las plataformas y los kremlings.



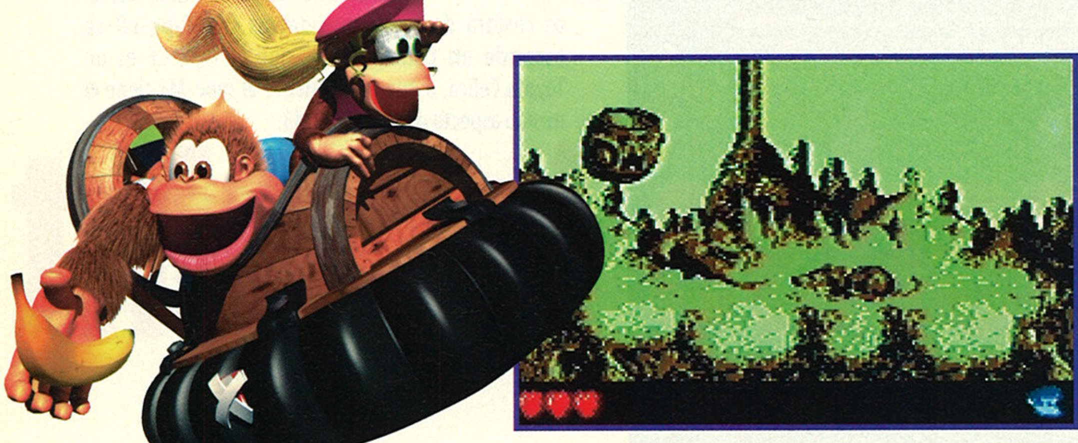
Rare volverá a demostrar con los gráficos de «Donkey Kong Land III» que sigue dominando las técnicas de renderización.

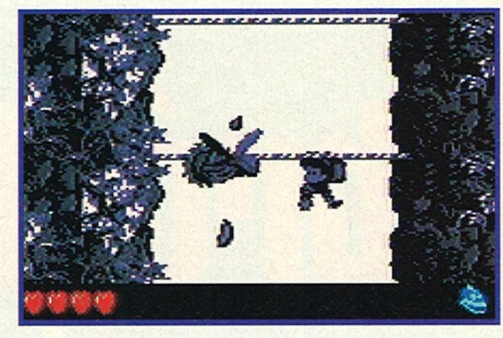






aventuras de Dixie y Kiddy



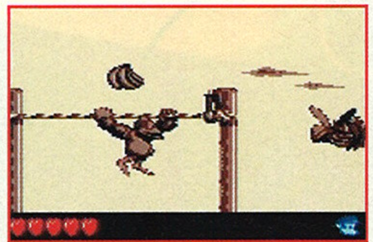


Sin un buen control, un scroll suave y una gran velocidad de movimientos, Dixie no sería capaz de salir de situaciones como ésta.

Todo lo que necesitas saber sobre «DKLIII»



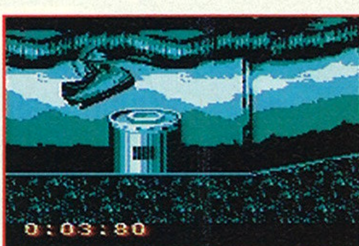
El cartucho tendrá ***cinco mundos****, a los que habrá que añadir* ***uno secreto*** *que sólo aparecerá si completáis los anteriores. En total, serán* ***36 niveles*** *al más puro estilo de la serie «Donkey Kong», pero* ***diseñados de nuevo*** *para que no se parezcan demasiado a los de la versión de Super Nintendo.*



Kiddy Kong debutará en la Game Boy *compartiendo protagonismo con su amiga Dixie. El bebé chimpancé* ***conservará todas las habilidades que lució en el juego de Super****, aunque como sólo podrá haber un personaje a la vez en pantalla,* ***desaparecerán los movimientos en equipo.***



Si jugasteis a «DKC3» estos chicos os sonarán. Si no lo hicisteis, aquí estamos nosotros para presentároslos: son los ***Brother Bear, una extensa familia de osos*** *que* ***os ofrecerá sus servicios*** *(viajes, consejos, etc.) a un* ***precio módico****, en una cadena de tiendas repartida por cada mundo.*



En «Donkey Kong Land 3» habrá ***dos modos de juego: uno, el normal****, en el que vuestro objetivo será rescatar a Donkey y a Diddy llegando hasta el final del juego. El otro será el* ***Time Attack Mode****, una nueva modalidad que os desafiará a* ***superar cada nivel en el menor tiempo posible.***



Nintendo 64 / 64 Megas / Kemco / Carreras / Diciembre

TOP GEAR RALLY / *Kemco sube la velocidad de vuestra consola*

Los juegos de carreras están imponiendo su ley en la Nintendo 64. El último que está a punto de aterrizar cumple con todos los requisitos para plantarse el primero en la meta. Los motores de «Top Gear Rally» ya están listos para dar la salida a uno de los simuladores más realistas que se recuerdan.



Los aficionados a los rallys seguro que disfrutarán de lo lindo con el juego de Kemco. Su espíritu de simulador se va a imponer en todos los detalles: desde las características técnicas de cada vehículo hasta el trazado de los diferentes circuitos. Con títulos como éste, la Nintendo 64 va cumpliendo poco a poco las expectativas de los seguidores de este género.

TOP GEAR RALLY» VA A SER el **juego de carreras que mejor refleje el mundo de los rallys** de entre los cartuchos que han salido o están a punto de hacerlo para la Nintendo 64, y eso no sólo lo vais a notar en el estilo de los gráficos, sino también en la jugabilidad.

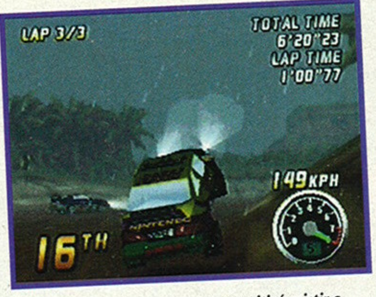
Al poneros al volante de los bólidos de Kemco tendréis que **demostrar un dominio que irá más allá de presionar constantemente el botón del acelerador** y de saber que hay que girar cuando la carretera tuerce. Si queréis acabar victoriosos este campeonato, deberéis **aprender depuradas técnicas de pilotaje** para hacer contravolante a la salida de una curva, porque **la respuesta de vuestro coche será igual que la de uno de verdad.**

Y es que de igual forma que en un prototipo real influye que tenga o no tracción a las cuatro ruedas o el tipo de amortiguación, **el control de los coches de «Top Gear Rally» variará según el perfil del terreno o el modelo que conduzcáis.** Y aunque sus nombres no sean los verdaderos, no os costará descubrir que **detrás del Type-LD se esconde un Lancia Delta**, que el Type-CE es un Toyota Celica, o que casualmente el Type-M3 tiene el mismo aspecto que un BMW M3.

Abróchense los cint







El desarrollo de las carreras os permitirá asistir a imágenes tan espectaculares como la vista frontal que aparece a la izquierda, o el "caballito" que realiza el coche de la pantalla de arriba.





El sistema de competición estará estructurado en temporadas, y en cada sesión recorreréis nuevos circuitos. Además, cada vez os iréis encontrando con más modelos de coche para elegir.

Este realismo se va a trasladar también a **los circuitos, tan largos que en alguno harán falta varios minutos para completar una sola vuelta** (y eso sin contar el tiempo que perdáis en los choques). Vais a

urones

encontraros trazados para todos los gustos: unos seguirán **paralelos a la costa, otros subirán un puerto de montaña, y algunos cruzarán un desierto** y hasta una selva. Habrá tramos de asfalto y de tierra en cada uno, pero no esperéis público a los lados de la carretera, porque los programadores han preferido ahorrar en lo secundario para derrochar en lo principal: que la velocidad no esté reñida con la presencia constante de los fondos, y que el **tratamiento visual de los coches presente detalles como el balanceo de la suspensión**, la luz de marcha atrás o las abolladuras causadas por los golpes.

Así serán las carreras

El modo de competición va a ser el mismo que tenían los «Top Gear» de Super: comenzaréis en solitario desde la vigésima posición y tendréis tres vueltas para remontar. Vuestros triunfos se verán recompensados con la aparición de nuevos coches más veloces y potentes, y os aseguramos que **será totalmente distinto conducir en un mismo circuito con un coche de los "pequeños" que hacerlo con uno que tenga mejor motor.** Esto confirma que «TGR» no sólo va a ser un juego impresionante a nivel gráfico, sino también muy técnico y exigente. Si os privan los rallys, ya os podéis ir poniendo el mono de piloto...

Diseñando vuestra propia carrocería

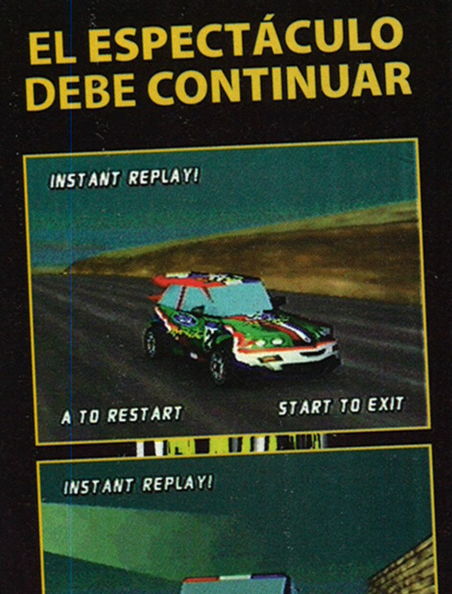






La opción más curiosa del juego será un taller donde podréis ***pintar la carrocería de vuestro coche y decorarla a vuestro gusto,*** *gracias a un completo menú que os permitirá realizar todo tipo de operaciones utilizando un puntero.* ***Salvando después vuestro diseño en el Memory Pak,*** *jugaréis siempre con un modelo exclusivo, incluso en la consola de un amigo.*

EL ESPECTÁCULO DEBE CONTINUAR

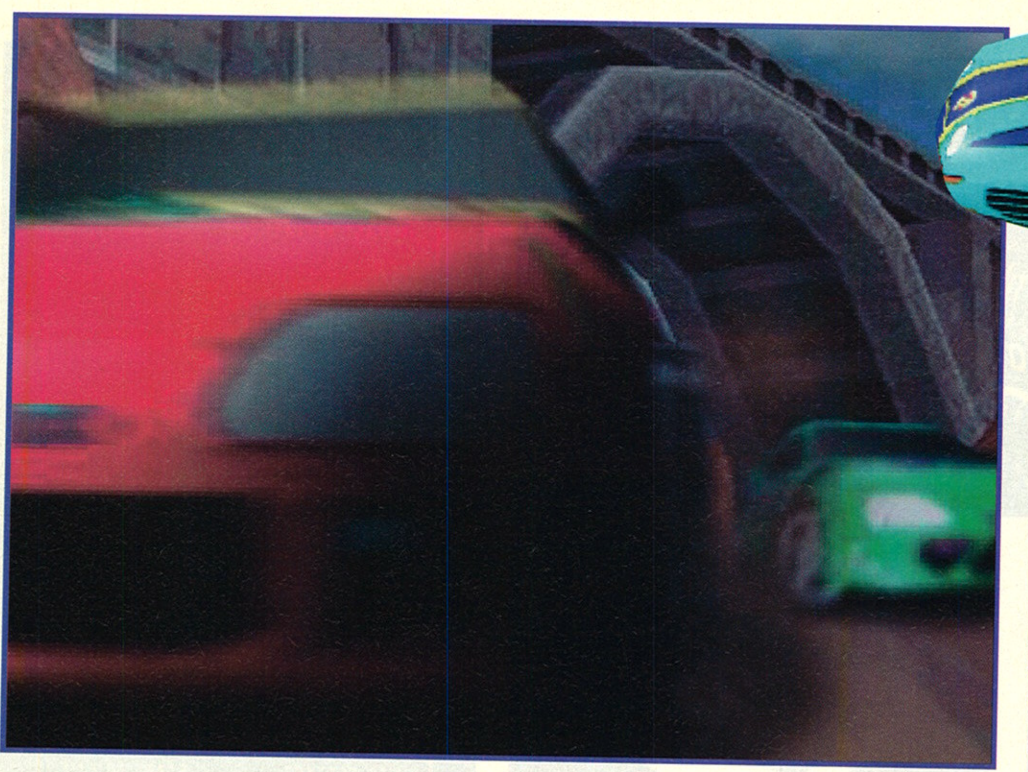








El espectáculo de «Top Gear Rally» no se va a acabar cuando crucéis la línea de meta. Inmediatamente después comenzará una repetición que os mostrará vuestra actuación en la última vuelta desde diferentes ángulos. Merecerá la pena verla entera, porque a la vista de la calidad de las imágenes, os parecerá más una intro renderizada que una secuencia del juego.







La competición por ver cuál es el mejor juego de carreras para N64 se está poniendo cada vez más caliente. Con la llegada de «Top Gear Rally», el abanico de juegos disponibles va a ganar en prestigio y calidad, mientras vosotros ganáis alternativas.



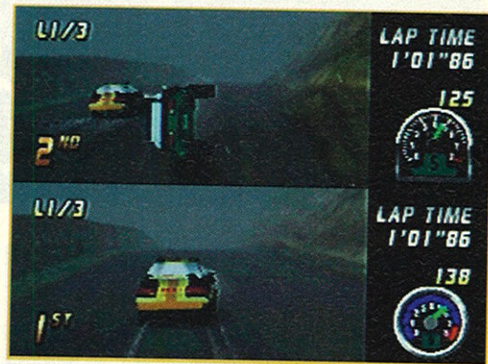


La vista interior (imagen derecha) será una de las alternativas para seguir las carreras. A diferencia de otros juegos, en «Top Gear Rally» la jugabilidad se mantendrá intacta cuando utilicéis esta perspectiva.

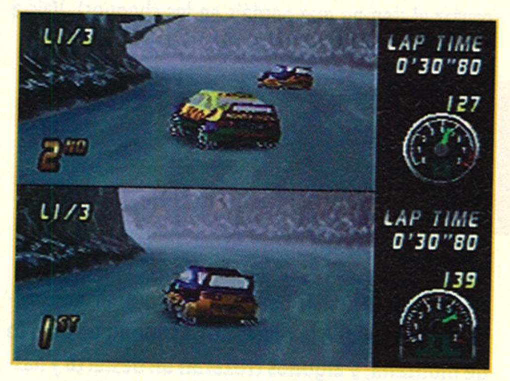




Dos en la carretera









Los duelos a dos jugadores ya son parte imprescindible de los juegos de carreras, y en «Top Gear Rally» también van a estar presentes. Al estilo «MRC», **la pantalla se dividirá en tres partes.** Las dos más grandes quedarán para la carrera y la tercera, una banda vertical a la derecha, estará ocupada por los marcadores. En modo dos jugadores **la velocidad no se resentirá y el nivel de detalle continuará por las nubes.**

TODOS LOS TRUCOS DEL MUNDO



NA 51. Guías: DKC 3 • Prince of Persia 2 • DKL 2 (GB) • Breath of Fire II • Urban Strike (GB)



NA 52. Guías: Coleccionable Super Mario 64 • DKC 3 • Breath of Fire II • DKL 2 (GB) • Prince of Persia 2



NA 53. Guías: Super Mario 64 • DKC 3 • Tintin: El Templo del Sol • DKL 2 • P. Persia 2 • Pilotwings 64



NA 54. Guías: Super Mario 64 • Turok: Dinosaur Hunter • DKC 3 • Terranigma • Tintin: El Templo del Sol



NA 55. Guías: Killer Instinct Gold • Shadows of the Empire • DKC 3 • Turok: Dinosaur Hunter • Terranigma



NA 56. Guías: Super Mario Kart • Spirou • Turok: Dinosaur Hunter • Terranigma



NA 57. Guías: Spirou • Consultorio Terranigma • Jefes finales DKC3 • Pilotwings 64 • Super Star Wars



NA 58. Guías: Kirby's Fun Pak • Tintin: El Templo del Sol • The Lost Vikings 2



NA 59. Guías: Lucky Luke SNES • Mortal Kombat Trilogy • Tintin: El Templo del Sol GB • Lost Vikings 2



NA 60. Guías: Mario Kart 64 • Blast Corps • Lucky Luke SNES

ESTÁN AQUÍ

Así que no busques más.
Los tienes en las guías que publicamos en **Nintendo Acción**.
Si esa fase se te ha atragantado, o te has atascado en algún nivel,
te solucionamos la vida.

Arriba te indicamos las guías publicadas en las últimas revistas y el número en el que aparecieron. Ahora que sabes donde están, llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18** (de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h) y te enviaremos a casa la revista que buscabas. **Así de fácil.**

Si prefieres **pedirlo por correo**, rellena y envía el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).



Y si ya tienes varios números de **Nintendo Acción**, pídenos las tapas. Tendrás siempre todas las revistas ordenadas y encontrarás lo que buscas a la primera. (No necesita encuadernación)

Y por sólo **950 pts.**

Nintendo®

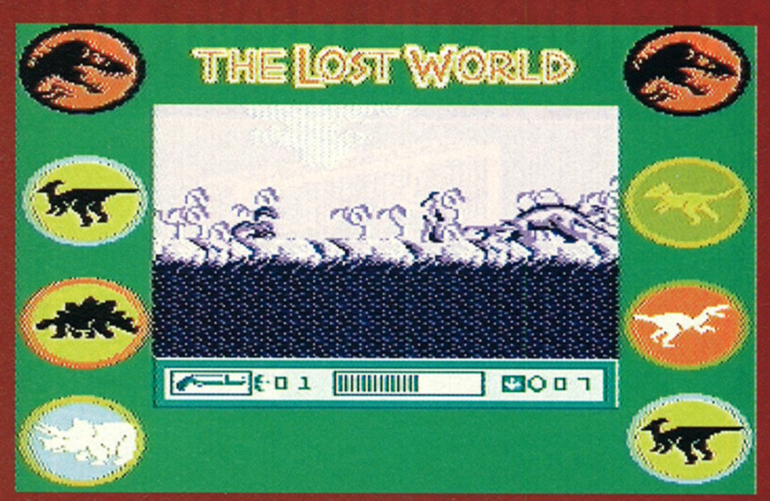
THQ

Han firmado acuerdos con Electronic Arts, Disney y Lucas Arts. Publican y distribuyen títulos como «FIFA 98» en Game Boy, «NBA Live 98», «Urban Strike» y «Timon & Pumbaa» en Super Nintendo, y para Nintendo 64 ya tienen dos juegos en perspectiva. Son americanos, de California, y si tuvieran que elegir una mascota seguro que se quedarían con el camaleón. Estos chicos saben adaptarse a todo, en cualquier circunstancia y no les importa quedarse con la parte menos espectacular de un título de éxito porque al final se las apañan para demostrar que ellos sabían más y que su trabajo tiene más mérito. Este mes los hemos traído aquí para que nos enseñen sus últimos proyectos. Así es la cara de THQ.

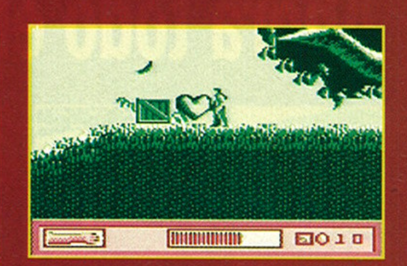
THE LOST WORLD: JURASSIC PARK

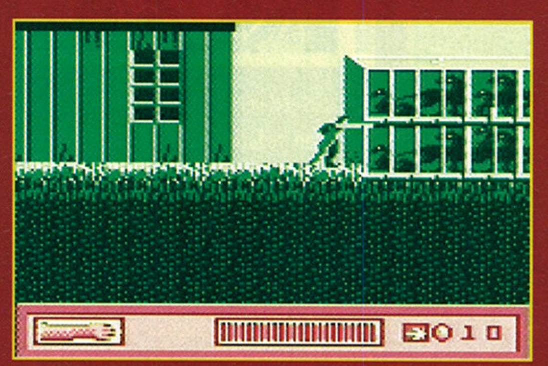
GAME BOY • Desarrollado por TORUS GAMES • Disponible en NOVIEMBRE

LLEGAN LOS DINOSAURIOS PORTÁTILES



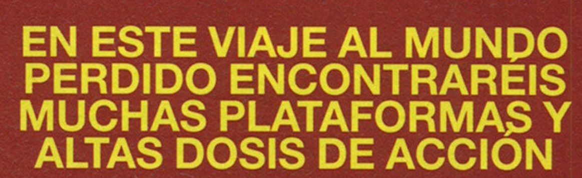






Nuestro protagonista podrá llevar a cabo un buen número de acciones. Correr, saltar, bucear, escalar, colgarse del borde de las plataformas y por supuesto disparar. Afortunadamente el control será muy sencillo, con lo que no nos costará nada poner en práctica todos estos movimientos. Aquí tenemos a nuestro hombre, soltando uno de sus poderosos puñetazos.

La compañía de investigación genética INGEN tenía en Isla Sorna una especie de cuarto trastero donde realmente fabricaba sus dinosaurios. Cuando el Parque Jurásico se derrumbó, la obsesión de INGEN fue desmantelar los laboratorios de Isla Sorna y borrar todas las evidencias de que un día allí jugaron a ser Dios. Un equipo de investigadores aterrizó en la isla con ese objetivo, pero desapareció sin dejar huella. Los contrabandistas se enteraron de que había dinero fácil y allá que se fueron para capturar dinos y vendérselos al mejor postor. Ahí es donde nosotros entramos en juego. Con un **cartucho de plataformas** en el que tendremos que hacer prácticamente de todo. **En especial recoger muestras. Huevos de "compy", de triceratops, discos de ordenador...** Ocurrirá en los más variopintos lugares y siempre rodeados de molestos dinosaurios y mercenarios que tratarán de que no completemos la misión. O sea que lo vamos a tener difícil, sobre todo porque la barra de energía os durará un suspiro y sólo tendréis una vida para jugaros.

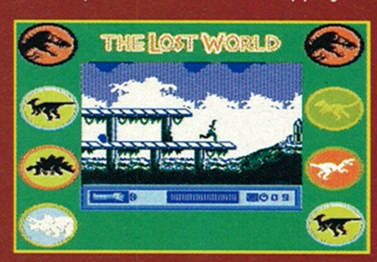


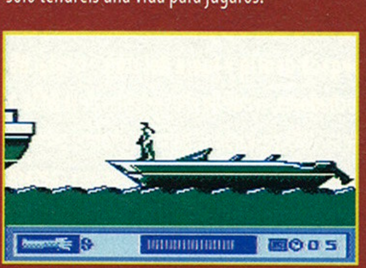
Serán en total **8 niveles de búsqueda, captura y mucha acción** donde saltaremos, correremos, nadaremos, **haremos frente a 13 especies diferentes de dinosaurios** y probaremos nuestro arsenal compuesto por **8 tipos de armas**, entre las que habrá un súper brazo y una peculiar patada de kárate.

La búsqueda **empezará en la superficie de la isla y os llevará de visita por los laboratorios, las cavernas, el cuartel general de los mercenarios** y de nuevo la costa donde tendréis que encontrar un barco que os saque de allí. La estructura será plataformera al viejo estilo, y tendréis que recorreros algunos escenarios más de una vez para localizar todos los objetos. Así que ya sabéis a lo que os enfrentaréis s en «Lost World», a algo que ha sobrevivido y viene envuelto en emoción y peligro...



El diseño de los escenarios ambientará perfectamente el juego y nos meterá en situación enseguida. Los personajes, en especial los dinosaurios, también ofrecerán un look bastante cuidado.





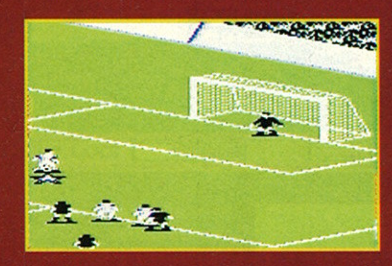


Los dinosaurios no serán los únicos peligros a los que os enfrentaréis. Los mercenarios también camparán a sus anchas, y en más de una ocasión tendremos que utilizar nuestras armas con ellos.

FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98

GAME BOY • Desarrollado por TIERTEX • Disponible en NOVIEMBRE

Ahora todo el mundo podrá disfrutar del nuevo FIFA





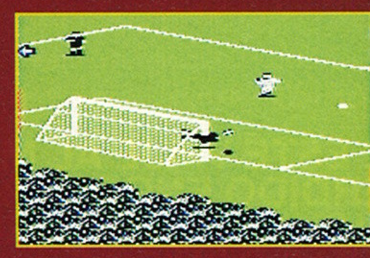


Ya falta poco para reencontraros con la **nueva edición del cartucho de fútbol más vendido para Game Boy**. «FIFA 98: Road to the World Cup» apaciguará vuestra sed de balón con un juego que **prácticamente no variará el esquema de anteriores versiones**, aunque lo poco que cambie será desde luego para mejor.

Tiertex ha sido de nuevo la compañía encargada de su desarrollo, y afortunadamente los ingleses **se han dado cuenta de que a la anterior versión le sobraba campo**, por ejemplo, **y le faltaba movimiento**. No sólo tardábamos días en plantarnos en el área contraria, sino que además todo daba una sensación de desolación, provocada por la desproporción entre sólo 11 jugadores por varias hectáreas de césped para recorrer. Este año **se han "reducido" las dimensiones del rectángulo de juego**, con lo que no sólo llegaremos al área en un tiempo prudencial sino que además siempre habrá varios jugadores en pantalla.

Hemos contado **51 selecciones nacionales**, incluyendo el típico equipo de los Tornados de THQ, que participarán en esta edición. Nada de clubes ni ligas nacionales, aunque esta vez su no presencia tiene más justificación porque al fin y al cabo se trata de **un cartucho mundialista**. El consiguiente "ahorro" de memoria se invierte en un panel de opciones que presentará como máxima novedad la **posibilidad de elegir las demarcaciones de cada jugador**, y por supuesto qué nombre queremos que las ocupe. Formaciones, tácticas y estrategias también estarán bajo nuestras órdenes.

Otro aspecto que mejorará desde el anterior FIFA es el control del balón y por tanto del juego. Los **jugadores responderán con agilidad** y será posible trenzar bonitas jugadas con el balón en los pies. Pronto podréis experimentar todos estos avances. El juego está al caer...

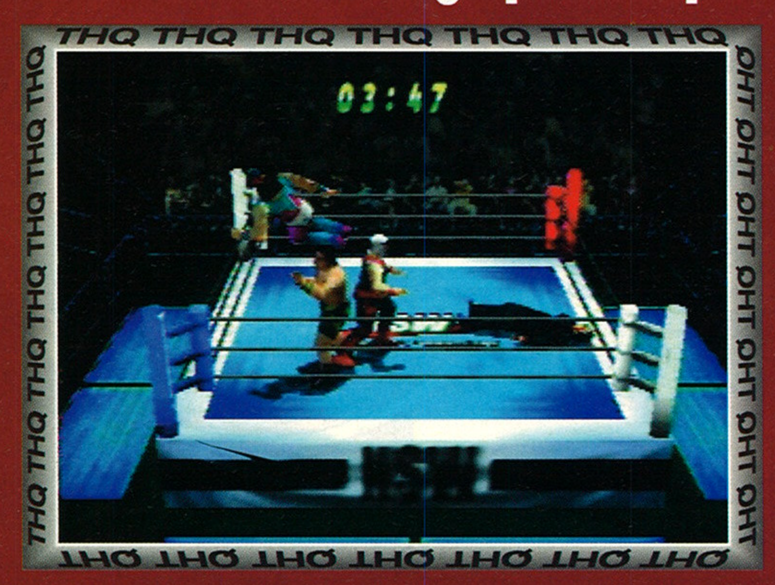


El nuevo FIFA mejorará bastante con respecto a la edición anterior. Especialmente en el tema de la jugabilidad, que ahora nos brindará partidos mucho más emocionantes.

WCW Vs. NWO

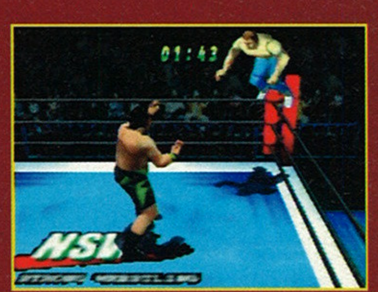
NINTENDO 64 • Desarrollado por ASMIK • Disponible en DICIEMBRE

El wrestling quiere ponerse otra vez de moda



No es el primer juego de wrestling que se anuncia para Nintendo 64, pero sí será posiblemente el que primero aterrice en Europa. «WCW vs NWO» os permitirá disfrutar de nuevo con las extravagancias de unos luchadores de "pega" que encandilan a la audiencia americana, y de los que seguro no os habréis olvidado aunque el bueno de Héctor del Mar hace ya tiempo que no se deja las cuerdas vocales comentando las fantochadas de este personal.

Regresan pues a las pantallas los Hulk Hogan, Macho Man, Lex Luger, Nature Man, embutidos en trajes de rompe y rasga y deseando lucir sus únicos y geniales movimientos. **Lo harán en perfecto 3D y con polígonos por todas partes, a cuatro jugadores simultáneos y con pegada dentro y fuera del ring**. En total **60 luchadores**, veinte de ellos estrellas de la WCW o de la NWO, pasearán su palmito, enorme palmito, por un cuadrilátero controlado por una **cámara "inteligente"** que rotará sus puntos de vista para ofreceros siempre la mejor perspectiva.

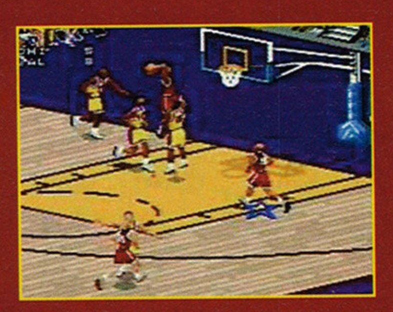


OTROS PROYECTOS

NBA Live 98
SUPER NINTENDO

Las pantallas se llenarán de baloncesto

Las **novedades más importantes** que incorporará la nueva temporada del juego de EA Sports son la inclusión de un **modo práctica**, que nos permitirá entrenar con nuestro equipo preferido, **revisión del sistema de fichajes**, de la mano de una fórmula mucho más realista, y por supuesto la **actualización de nombres, estadísticas y records de cada uno de los jugadores de los 29 equipos** que participan oficialmente en la NBA. Por si no os parece suficiente, apuntad también un **modo "All-Star" basado en la liga que estéis disputando** en ese momento, y una opción para que siempre juguéis en el mismo lado del campo. El lanzamiento de «NBA Live 98» para Super no está previsto para este año, y aún no nos han confirmado si aparecerá a lo largo del 98.



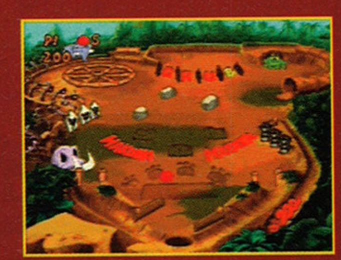
Timon and Pumbaa´s Jungle Games
SUPER NINTENDO

Disney vuelve a hacer de las suyas

THQ ha llevado a las pantallas de Super Nintendo las andanzas de **dos de los animalejos más simpáticos del filme «El Rey León»: Timon y Pumbaa. Ambos protagonizan un arcade 4 en 1** estilo «Jorobado de Notre Dame», donde nos enfrentaremos a cuatro simples pero adictivos juegos como un pinball o una galería de tiro. Cada vez podréis elegir con qué personaje queréis probar, y por si acaso os parece imposible tenéis tres niveles de dificultad a vuestra disposición. «Timon and Pumbaa´s Jungle Games» sólo está disponible en Estados Unidos, aunque nos han soplado que **es posible que salga en España a principios del año que viene.**



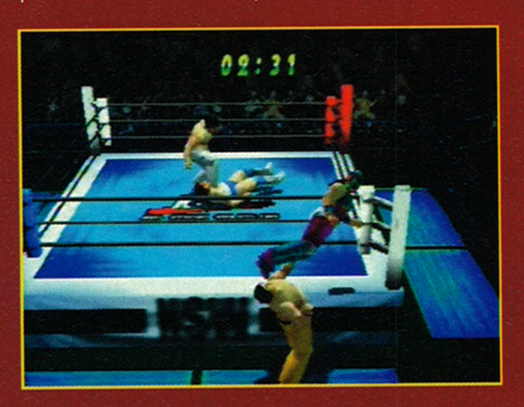




Elijáis el equipo que elijáis, tendréis a vuestra disposición una **opción para "fichar" luchadores de un bando a otro (WCW y NWO son agrupaciones diferentes de luchadores)**, y luego probar fuerzas en cinco modos de juego: WCW vs NWO, Torneo, Versus, Battle Royale y Tag Team. Desde el punto de vista gráfico, este «WCW vs NWO» os impresionará. Las animaciones también parecen soberbias, tan realistas que llegaréis a preguntaros dónde termina el juego y dónde empieza el show de televisión. Seguiríamos tirando piropos, pero preferimos esperar a que el juego esté disponible no sea que luego nos sorprendan con nuevas medidas. Hasta entonces, podéis recuperar los vídeos de Tele 5, los sábados por la mañana...



La que se va a montar en vuestra casa cuando conectéis el cartucho, los cuatro mandos, de rigor y os pongáis a "cascaros" a pares. Adrenalina, sudor y lágrimas, todo junto y bien mezclado con unos cuantos gritos histéricos y aullidos de dolor.



Todo estará permitido en este juegazo de wrestling. Desde pisar el cuello al rival hasta pegarle una patada doble fuera del ring, mientras el árbitro anda de rositas entre el público. Ya sabéis, ganará el que más aguante, o el que pegue más fuerte.

ÚLTIMAS NOTICIAS

THQ convertirá «Rugrats», la serie estrella de la televisión americana, a N64 y GB

«Rugrats» es una de las series de dibujos animados de más éxito de la **cadena norteamericana de televisión por cable Nickelodeon.** Ha sido galardonada con varios premios, entre ellos un Emmy, y actualmente muchos de vosotros podéis seguirla a través de Telemadrid bajo el título de «Ratas de moqueta». La serie habla sobre la vida y otras cosas, desde el punto de vista de dos niños pequeños que no entienden a los adultos.

La intención de THQ es tener lista la **versión de Game Boy para mediados del año que viene**, mientras que habrá que esperar **hasta 1999 para hacerse con la de 64 bits.**

En ambos cartuchos aparecerá la plantilla de la serie al completo, enredada en historias nuevas, creadas a propósito para el juego. En su desarrollo **colaborará la compañía N-Space, una empresa especializada en tecnología 3D**, afincada en Florida.

Está previsto que «Rugrats» no sólo dé el salto a los videojuegos, sino que también haga **su estreno en la pantalla grande, la del cine**, a lo largo del año que viene.



Continua el fructífero acuerdo con Disney

*THQ no para, y aprovechando el tirón que está dando Game Boy en todo el mundo, acaba de anunciar el **desarrollo de tres nuevos títulos para la portátil**. Dos de ellos se basarán en sendos filmes de dibujos animados que la Disney tiene previsto proyectar a lo largo del 98, mientras que el tercero es aún alto secreto.*

***«Mulan» será el nombre de la primera película**, y se estrenará este verano en Estados Unidos. El juego, no obstante, saldrá a finales de año, casi coincidiendo con **«A bug´s life»**, filme que desarrollará Pixar («Toy Story») y que tendrá su correspondiente versión planeada también para últimos del 98.*

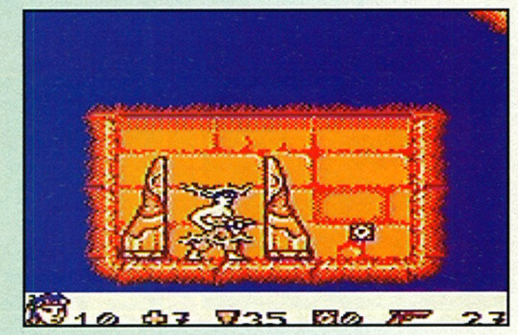
TUROK, BATTLE OF THE BIONOSAURS / *Un completo nuevo look*

¡Primeras imágenes!

¡BIENVENIDO A GAME BOY, TUROK, REY DE LOS DINOSAURIOS!

HA SIDO COMO HACER UNA RAÍZ CUADRADA DEL TUROK ORIGINAL DE NINTENDO 64. UNA DIVISIÓN EN TAMAÑO, AUNQUE NO EN CALIDAD. EL JUEGO EN GAME BOY SERÁ DIFERENTE; HA PERDIDO LA PERSPECTIVA SUBJETIVA Y TODOS LOS POLÍGONOS, PERO NI UN ÁPICE DE LA AGRESIVA PERSONALIDAD, NI DE LA DIVERSIÓN, NI DE LA JUGABILIDAD DEL CLÁSICO DE ACCLAIM.



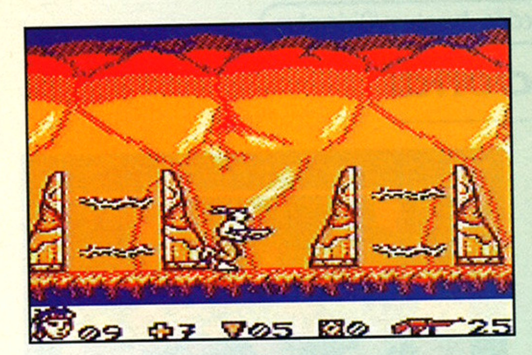
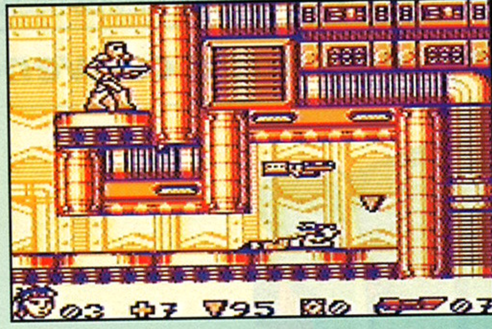
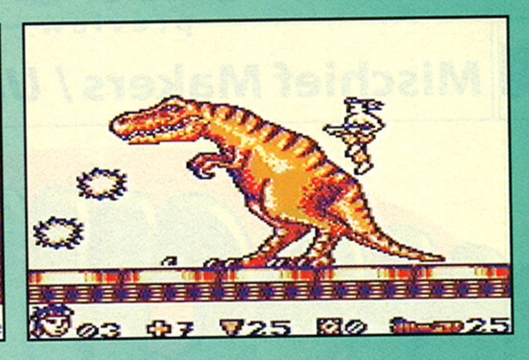


Pasaremos **de plataformas 3D a plataformas algo más convencionales, en 2D**, pero nos quedaremos con la misma dosis de acción, y con **un Turok que lucirá cuerpo y deliciosas animaciones. Bit Managers**, el grupo español que ha programado el juego, lo tenía complicado, pero cuando hay talento, nada es imposible. Esta conversión será como tenía que ser. **Limpia gráficamente, jugable, divertida y difícil.** Se estructurará en **8 niveles**, organizados en torno a una cueva con siete puertas que darán acceso a cada fase. **La aventura no será lineal, sino en plan laberinto**, marcado por la presencia de puertas tipo teletransporte. El objetivo en cada fase será **recoger tres llaves y una pieza del Cronosceptor**. Las llaves están repartidas por el escenario, o protegidas por algunos enemigos que os las cederán gratamente a la que muerden el polvo.

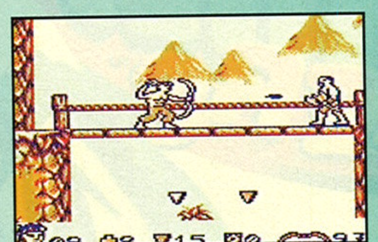
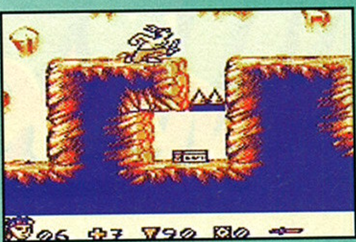
Nuestro hombre podrá **trepar, agarrarse a las cornisas, saltar, nadar y disparar...** entre otras cosas. Todo con gran agilidad y sencillez de manejo, lo que no significa que nos vaya a poner las cosas fáciles. Encaramarse a algunas cornisas os parecerá imposible, pero no será sólo cosa de habilidad, el **recorrido os obligará a activar teletransportes o poyetes sube-baja, a localizar puertas** y sobre todo a no perder el norte.

En total habrá **catorce armas disponibles**. Empezaremos con un puñal, y después ampliaremos el arsenal con ametralladoras, bazookas ...,que están dispersas por todos los rincones de la fase. Por el camino nos toparemos con **humanos, dinosaurios y bionosauros**, algo así como una evolución robotizada de la especie.

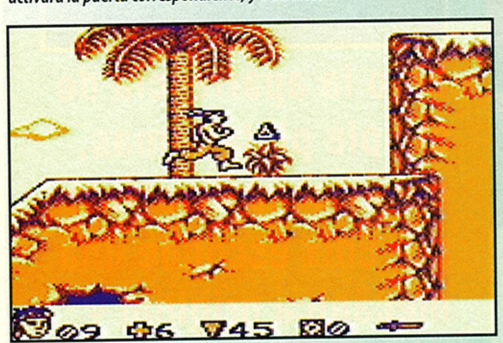
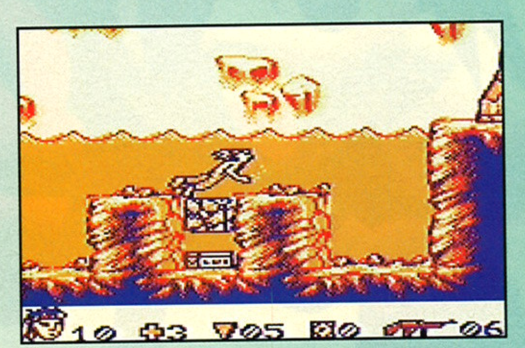
«Turok» portátil estará pronto en la calle. Acclaim se ha atrevido a convertir el mito, y parece que le ha salido bien. Lo dicho, en breve, hasta en el autobús...

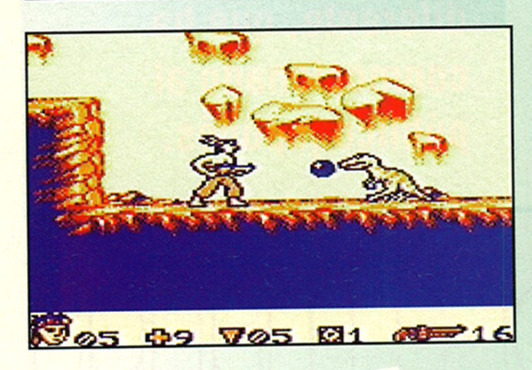
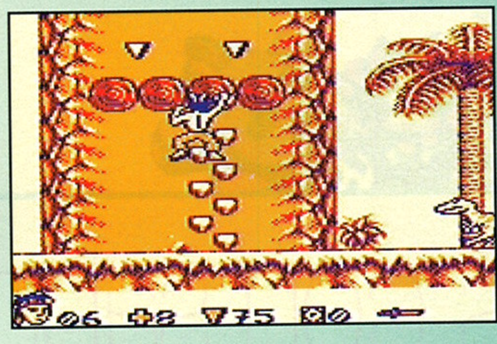

«TUROK» CAMBIARÁ DE AIRES CON UN CARTUCHO FRESCO, DINAMICO Y MUY PLATAFORMERO

Arriba tenéis la cueva que sirve de unión a la aventura. Aquí deberéis llevar las tres llaves que necesitáis para saltar a una nueva fase. Se activará la puerta correspondiente, y a otra cosa.

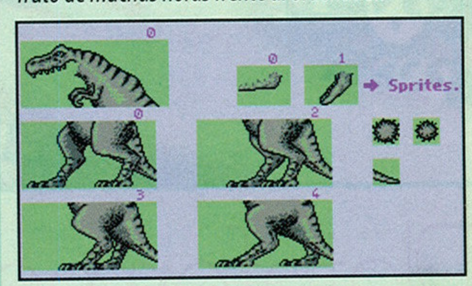



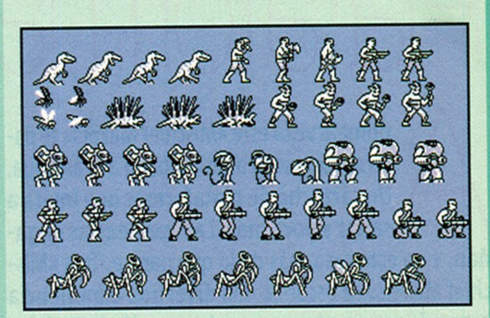
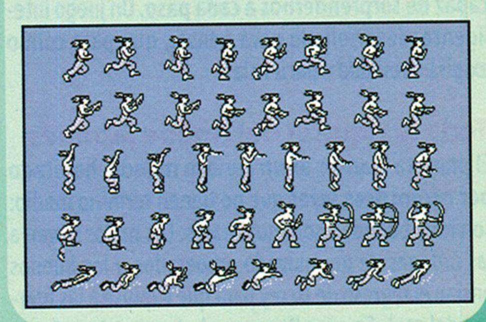
Turok también podrá nadar. No es que tampoco haya océano en los que sumergirse, pero digamos que los lagos no serán problema para el indio. Lo malo es que sólo podremos usar el puñal en esta tesitura.

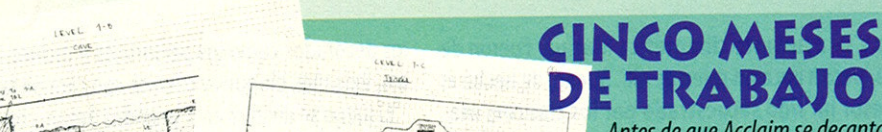



EL DESARROLLO

Uno de los pasos en el proceso de desarrollo es el ***diseño y construcción de las animaciones****. Para que Turok lzca movimientos tan espectaculares como veréis en el juego, todos suaves, completos, y muy bien definidos, antes los programadores han tenido que estudiar las posibilidades de la máquina, de los sprites y por supuesto tener claro qué es lo que se quiere hacer. Pantallas como las que tenéis debajo muestran la* ***complejidad de estas operaciones****. Parece que sale solo, pero es fruto de muchas horas frente al ordenador.*

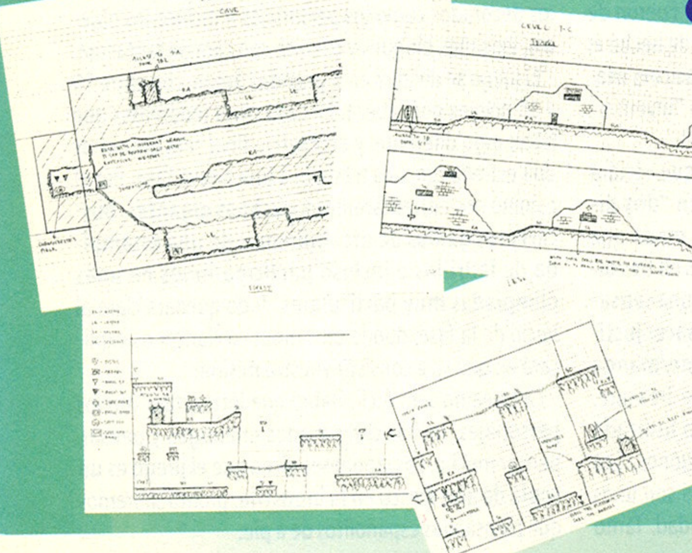




CINCO MESES DE TRABAJO

Antes de que Acclaim se decantara por Bit Managers para hacer «Turok» portátil, el grupo de programación catalán planteó algunas ideas que luego tomaron forma en bocetos como éstos. Desde aquí hasta que se finalizó el juego, que verá la luz a mediados de diciembre, pasaron cinco meses de trabajo, en los que, según los desarrolladores, "todo ha ido sobre ruedas".





Mischief Makers / *Un juego nada convencional*







Bajo la apariencia de simple plataformas, el cartucho diseñado por Enix esconde una mecánica original y diferente, que ha conmocionado al público japonés.

Plataformas con sabor a manga

A primera vista este «Mischief Makers« te parecerá un juego algo chapado a la antigua. Un **cartucho de plataformas que invita a saltar y poco más. Las apariencias engañan**, y en este caso más de lo que parece. Tras «Mischief Makers» se esconde una **divertida experiencia capaz de sorprendernos a cada paso**. Un juego inteligente, desarrollado para pensar, que para colmo exigirá habilidad y paciencia.

Toda la riqueza del Anime japonés

El **planeta Clancer es un curioso mundo, habitado por excéntricos seres** que no tienen término medio: son muy buenos o son muy malos. Los malos sirven a las órdenes de un malvado emperador, y los buenos ansían el regreso de su rey para que expulse a las fuerzas del mal. En esas llegaron al planeta el **profesor Theo y su ayudante cibernética Marina**. Fueron de visita, pero a poco no salen de allí. Bueno, de hecho el **profesor ha sido secuestrado por los clancers malos** y ahora Marina, guardaespaldas de su "inventor", deberá recorrerse el planeta para dar con él.

Hasta aquí el argumento del juego, lo que vendrá después será un **viaje por un mundo en "dos dimensiones y media"**, término muy de moda que quiere decir avance lateral sobre escenarios en tres dimensiones. Lo que se busca es por un lado una **sensación de profundidad única, y por otro "hacer justicia a los intrincados decorados del anime/manga japonés"**, esto último lo han dicho los de Treasure, programadores del juego. Por eso se han utilizado **sprites prerenderizados** en lugar de polígonos. Sea como fuere, lo que aparecerá ante tus ojos son unos escenarios coloristas sobrados en originalidad. Tanto los decorados como los personajes e incluso los objetos, extraños bloques y círculos con cara de fantasma.

El juego se dividirá en **5 grandes áreas**, con entre 10 y 15 niveles por cabeza. En cada nivel tendremos que hacer algo diferente, y el objetivo final será encontrar una estrella que nos traslade a una nueva fase. Por el camino nos enfrentaremos a **gusanos gigantes, buscaremos gemas de oro, huiremos de una estampida de ladrillos e incluso participaremos en unas olimpiadas muy particulares**. Todo quedará claro al inicio de la fase, donde un simpático clancer os explicará en qué va a consistir vuestra misión.

La tarea no será fácil. Habrá que interactuar con los personajes, luchar con pesados enemigos y pensar, pensar mucho. Los japoneses dicen que **el juego es un soplo de aire fresco en la industria**, pronto sabremos qué piensan los españolitos de a pie.



Consejos para acabar con **los enemigos**

El sistema Lylat

Conocer es saber. Y para que entres con buen pie en esta aventura vamos a presentarte a continuación los 15 planetas del sistema Lylat. Es sólo un adelanto, pero al menos podrás ir haciéndote una idea de lo que te espera más allá.



ZONESS

Acompaña a Fox y sus amigos en una incursión aérea sobre los sistemas defensivos de Andross. Lucha contra sus tropas de élite mientras evitas que sus radares te detecten.

AQUAS

Fox abandona momentáneamente su caza estelar para ponerse a los mandos de un submarino de combate. Una aventura pasada por agua que no debes perderte... si eres capaz de encontrar la entrada al planeta.

SECTOR Y

La flota de Corneria ha sufrido muchas bajas en este Sector. Los supervivientes informan de un nuevo ataque de gigantescos androides. Es imprescindible que entremos allí para destruir a los soldados de acero de Andross.

KATINA

Es uno de los puntos más importantes de nuestra línea de defensa y está siendo atacado por cientos de robots. También se ha detectado una nave nodriza. Así que acude y dale duro.

SOLAR

Un planeta en llamas es el único atajo para coger por sorpresa a las tropas enemigas. Esquiva la tormenta de fuego, acaba con los "cálidos enemigos" de este acogedor planeta y la victoria final será tuya.

METEO

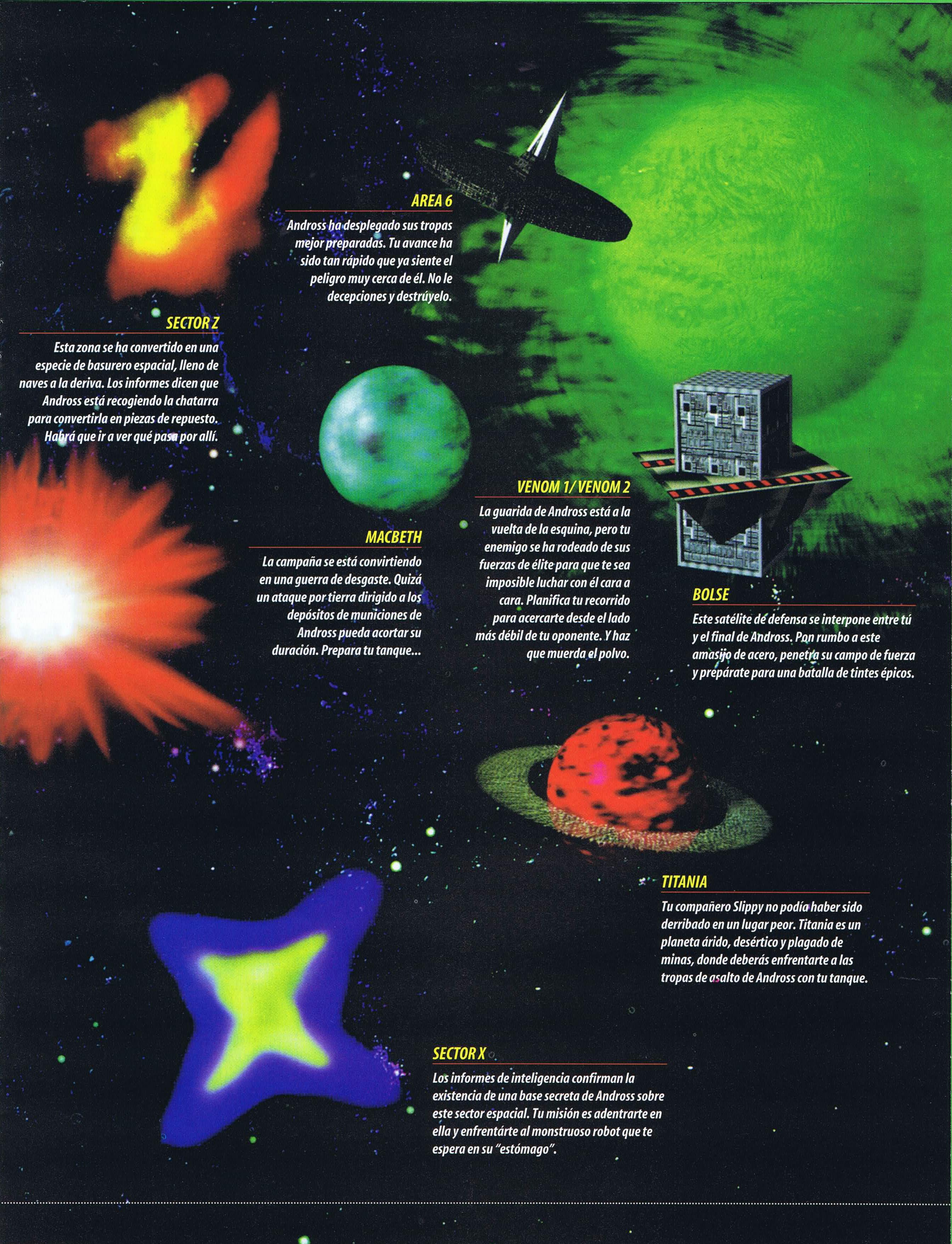
La zona más difícil del sistema Lylat, especialmente peligrosa para los pilotos despistados. Además de furiosas naves enemigas, te las tendrás que ver con densas nubes de meteoritos.

FORTUNA

Andross se ha apoderado de la Base Aliada de Fortuna. Y se rumorea que la flota pirata de Star Wolf también anda por la zona. Su objetivo: localizar cierta información secreta.

CORNERIA

La invasión ha llegado hasta la puerta de los Cornerianos. El general Pepper no puede resistir más. La batalla tendrá lugar en la misma capital del planeta, entre las torres de la ciudad.



AREA 6

Andross ha desplegado sus tropas mejor preparadas. Tu avance ha sido tan rápido que ya siente el peligro muy cerca de él. No le decepciones y destrúyelo.

SECTOR Z

Esta zona se ha convertido en una especie de basurero espacial, lleno de naves a la deriva. Los informes dicen que Andross está recogiendo la chatarra para convertirla en piezas de repuesto. Habrá que ir a ver qué pasa por allí.

MACBETH

La campaña se está convirtiendo en una guerra de desgaste. Quizá un ataque por tierra dirigido a los depósitos de municiones de Andross pueda acortar su duración. Prepara tu tanque...

VENOM 1/ VENOM 2

La guarida de Andross está a la vuelta de la esquina, pero tu enemigo se ha rodeado de sus fuerzas de élite para que te sea imposible luchar con él cara a cara. Planifica tu recorrido para acercarte desde el lado más débil de tu oponente. Y haz que muerda el polvo.

BOLSE

Este satélite de defensa se interpone entre tú y el final de Andross. Pon rumbo a este amasijo de acero, penetra su campo de fuerza y prepárate para una batalla de tintes épicos.

TITANIA

Tu compañero Slippy no podía haber sido derribado en un lugar peor. Titania es un planeta árido, desértico y plagado de minas, donde deberás enfrentarte a las tropas de asalto de Andross con tu tanque.

SECTOR X

Los informes de inteligencia confirman la existencia de una base secreta de Andross sobre este sector espacial. Tu misión es adentrarte en ella y enfrentárte al monstruoso robot que te espera en su "estómago".

MISIÓN 1

CORNERIA

Marca a superar: 150 Derribos.
Destinos posibles:
Ruta 1. Meteo (Nivel: Fácil).
Ruta 2. Sector Y (Nivel: Difícil).
Enemigos principales: Garudas, Ski Bots, Granga Fighters, Firebirds, Mole Missiles.
Enemigos finales:
Ruta 1. Granga.
Ruta 2. Attack Carrier.

¿Cómo llegar a METEO?

Si completas la misión de CORNERIA limitándote a salvar el pellejo y liquidando todo lo que se te ponga a tiro, serás transportado automáticamente al Sector Meteo. Eso sí, antes tendrás que acabar con GRANGA al final del recorrido.

¿Cómo acabar con GRANGA?








Como no podía ser de otra forma, el primer enemigo importante del juego es **bastante vulnerable a tus disparos**. Aunque está blindado en las zonas más visibles, sin duda **la espalda en su parte más débil**. Dispara a los **contenedores de color verde que lleva** en esta zona, y acabarás con él sin demasiados problemas.

¿Cómo llegar al SECTOR Y?





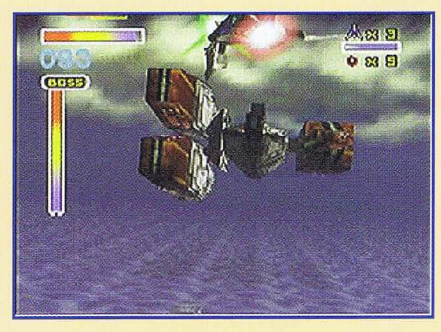



Para lograr el pasaje hasta esta remota zona espacial tendrás que **cumplir dos misiones secretas**. Por un lado, **salvar a Falco cuando se encuentre acosado por tres cazas enemigos** (ocurre tras el Checkpoint).Y por otro tendrás que **pasar bajo todos los arcos de piedra (hay siete en total) que se encuentran sobre el lago**, al final del recorrido.

ALTO SECRETO

- La **cuarta oleada de cazas** en CORNERIA llega dividida en dos formaciones: **tres naves por la izquierda y dos por la derecha**. Acaba con ellos en el menor tiempo posible y **recibirás una mejora para tu láser**.
- Si en el **primer arco que hay sobre el lago** disparas primero sobre el "Ski Bot" y luego haces un looping alrededor de la estructura, **conseguirás una bomba extra**.
- **Acaba con los tres tanques que circulan por la carretera** y conseguirás un anillo extra. Obedece la llamada de Falco, que te pedirá ayuda en ese momento.
- Si **vuelas entre las piernas de GRANGA** y completas una vuelta alrededor del robot sin chocar con nada, conseguirás un **Airwing extra**. Esto **sólo funcionará una vez**.

¿Cómo acabar con el ATTACK CARRIER?




Si has conseguido cumplir las misiones secretas te verás las caras con esta poderosa nave tras la catarata. Para destruirla fácilmente tendrás que **concentrar primero tus disparos sobre el muelle de lanzamiento** (extremo derecho de la estructura), para pasar **después a machacar los dos lanzamisiles de la zona izquierda**. En ambos casos, hazlo cuando estén abiertas las compuertas. Tu último paso será disparar a discreción sobre lo que quede de nave.

MISIÓN 2

METEO

Marca a superar: 200 Derribos.
Escalas anteriores: Corneria.
Destinos posibles:
Ruta 1. Fortuna (Nivel: Fácil).
Ruta 2. Katina (Nivel: Medio).
Enemigos principales: Hop Bot, Flip Bots, Laser Cannons, Web Ships, Moras.
Enemigos finales: Meteo Crusher.

¿Cómo llegar a FORTUNA?



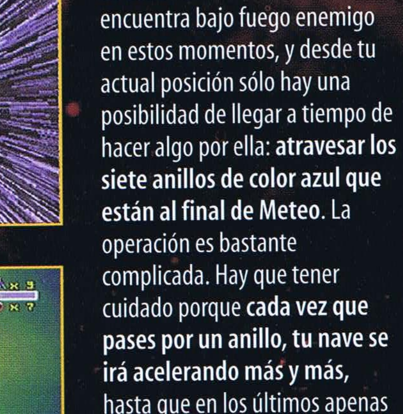


Para tomar la ruta de Fortuna, la fortaleza helada, uno de los puntos más importantes del sistema aliado, tendrás que **sobrevivir a la maraña de defensas enemigas que aguardan al final** de Meteo. El trasbordo es directo.

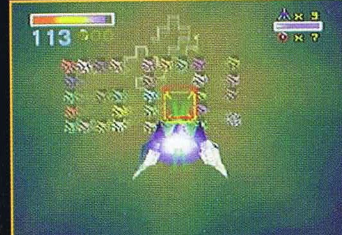
¿Cómo llegar a KATINA?











La Base Aliada de Katina se encuentra bajo fuego enemigo en estos momentos, y desde tu actual posición sólo hay una posibilidad de llegar a tiempo de hacer algo por ella: **atravesar los siete anillos de color azul que están al final de Meteo**. La operación es bastante complicada. Hay que tener cuidado porque **cada vez que pases por un anillo, tu nave se irá acelerando más y más,** hasta que en los últimos apenas tendrás tiempo de maniobrar. Una misión sólo para maestros con muchas horas de vuelo.

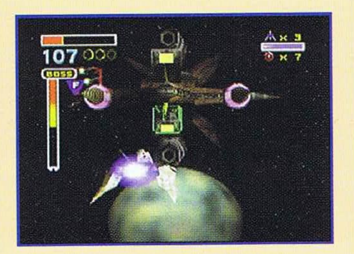
ALTO SECRETO

- Puedes **ganar una ampliación de tu láser** nada más empezar el nivel, si justo al principio te dedicas a **atravesar todas las formaciones circulares** de meteoritos que veas.
- Consigue un montón de derribos usando las **"Smart Bombs" contra los asteroides marrones**. Trata de localizar y marcar a uno de estos pedruscos que esté bien rodeado. Te anotarás hasta **10 "Hits points" de un disparo**.
- En un lugar de la fase se encuentran **3 anillos colocados de forma vertical**. ¿Imposible cogerlos todos? En absoluto. Dirígete hacia el que está en el centro y en cuanto lo estés atravesando, márcate un looping. Así de sencillo.
- En Meteo resulta muy fácil para un enemigo esconderse tras una roca. Para descubrirle, **lleva activado siempre el localizador de blancos** (o sea, mantén **pulsado en todo momento el botón A**).
- Un **escuadrón de cazas "Flip Bot" pondrá en apuros al pobre Slippy**. Para librarle de tan molesta compañía no tienes más que disparar muchas veces contra cada nave enemiga. Insiste, porque **se pueden destruir todas.**
- **Peppy también te pedirá ayuda para que le quites un escuadrón de cazas "Venom"** que lleva en la cola. Dale marcha al gatillo o no podrás ayudarle a tiempo.
- Las naves "Web" construyen un **jaula de acero que puede atraparte** en menos de un segundo. Las soluciones son quedarse en el **centro de la espiral** mientras lo construyen y disparar sobre la parte más baja del horizonte, o **gastar una de tus valiosas bombas.**

¿Cómo acabar con METEO CRUSHER?









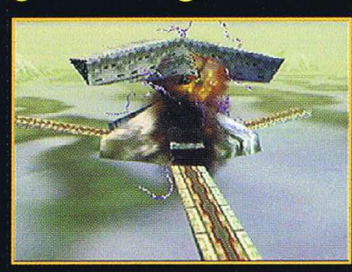
Esta nave está potentemente blindada, de manera que **cualquier ataque frontal resulta inútil**. Claro que, si te fijas bien, seguro que descubres el **núcleo del generador que queda al descubierto con las rotaciones del escudo**. Ve acabando con las cuatro partes del núcleo, teniendo mucho cuidado de **no dar en el centro del escudo**; si cometes esta imprudencia, la **nave absorberá la energía de tus rayos láser y te devolverá el golpe** con la misma fuerza. Bueno pues una vez que elimines la citadas cuatro partes, el objetivo es **disparar justo en el centro del corazón**,evitando su aterradora nube de rayos. Cuando la nave se rinda y se dé la vuelta, no tienes más que dirigir tus **disparos hacia los dos rectángulos amarillos por encima y por debajo del centro geométrico**, para completar esta tortuosa faena.

MISIÓN 3

FORTUNA

Marca a superar: 50 derribos.
Escalas anteriores: Meteo.
Destinos posibles:
Ruta 1. Sector X (Nivel: Difícil).
Ruta 2. Solar (Nivel: Fácil).
Enemigos principales: Wolfen, Invader, Fortuna Base, Radar Sites.

¿Cómo llegar al SECTOR X?





Si Star Wolf, el líder mercenario, y sus secuaces consiguen destruir la Base Fortuna, el **General Pepper te ordenará que te dirijas con tu escuadrón hacia el Sector X** y continúes la batalla allí.

¿Cómo acabar con el equipo STAR WOLF?

Las naves de **estos temibles pilotos se llaman "Wolfen" y son extremadamente ágiles.** Van equipadas con dos cañones láser y presentan un escudo menos poderoso que el de tu Airwing, pero también duro de roer. Has acertado, eliminarlas te va a suponer muchos quebraderos de cabeza. Bien, hay una teoría que dice que la estructura de los Wolfen puede **repeler ataques con rayos láser precargados (manteniendo pulsado el botón A)**, pero no eternamente. Así que lo que debes hacer es **alternar esta táctica con disparos rápidos de tus cañones desde posiciones ventajosas.** Funciona, pero ten paciencia. Y sobra decir que la cosa se facilita mucho **si llegas con un láser potente.**

¿Cómo llegar a SOLAR?

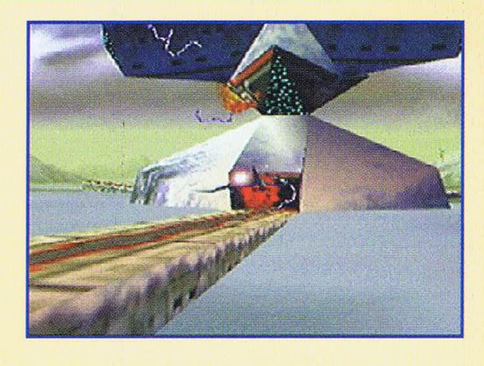






Si **acabas con los cuatro miembros del Equipo Star Wolf** y **desactivas la bomba** que han colocado en la Base Fortuna, serás trasladado de inmediato hacia el planeta Solar. Allí tendrás que **investigar los informes que aseguran la presencia de un nuevo Bioarma del malvado Andross.**

¿Cómo desactivar la bomba de la base FORTUNA?

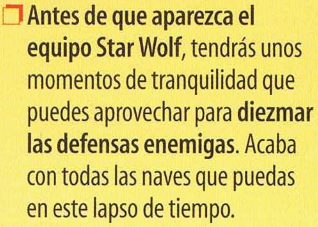


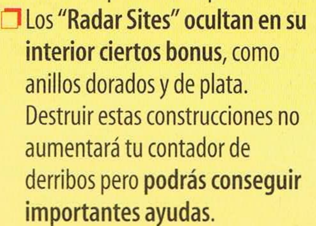
Una vez **colocada la bomba en la base**, sólo dispondrás de **un minuto antes de que estalle**. En ese tiempo tendrás que eliminar a todas las naves enemigas, equipo Star Wolf incluido, para después **lanzarte en picado sobre una de las rampas de lanzamiento** de la base. Al final de la rampa encontrarás tu objetivo y la **puerta de entrada hacia el planeta Solar.**

ALTO SECRETO









- **Antes de que aparezca el equipo Star Wolf**, tendrás unos momentos de tranquilidad que puedes aprovechar para **diezmar las defensas enemigas.** Acaba con todas las naves que puedas en este lapso de tiempo.
- Los **"Radar Sites" ocultan en su interior ciertos bonus**, como anillos dorados y de plata. Destruir estas construcciones no aumentará tu contador de derribos pero **podrás conseguir importantes ayudas.**
- Cuando acabes con **tres miembros del Equipo Wolf** recibirás una llamada de **Rob 64 ofreciéndote unos sabrosos suministros**. Responde a su llamada o te arrepentirás.
- Puede que al **derribar una nave Invader aparezca un anillo precedido de un ruidito.** Lánzate a por él rápidamente, ya que estos anillos desaparecen en cuanto los sobrevuelas. Vaya, que no estarán ahí cuando decidas volver a por él...
- Los miembros del Equipo Star Wolf consienten que les sigas la estela, pero si disparas una sola vez harán una maniobra evasiva que te dejará apuntando a la nada. La forma de evitar esto consiste en **atacarles mientras realizan un giro.** Si además **pulsas los aerofrenos** tendrás tiempo de coserlos a tiros sin que puedan hacer nada.
- **Si eres tú el que tiene compañía a la espalda**, no esperes a que nadie haga nada por ti. **Una maniobra de looping** te puede dejar en unas condiciones inmejorables para acabar con la visita inesperada.

Marca a superar: 150 Derribos.
Escalas anteriores: Fortuna y Katina.
Destinos posibles:
Ruta 1. Titania (Nivel: Fácil).
Ruta 2. Macbeth (Nivel: Difícil).
Ruta 3. Sector Z (Nivel: Medio).
Enemigos principales: Canines, SX Space Mines, Killer bees, Spy eyes, SX Lasers, Borzoi Fighters.
Enemigos finales: Spyborg.

MISIÓN 4
SECTOR X

¿Cómo llegar a TITANIA?





Andross ha dado órdenes a su ejército **para acabar con tu escuadrón**, o como mínimo capturar a alguno de sus miembros, así que **si pierdes a un sólo compañero tendrás que pasar obligatoriamente por Titania** para rescatarle. Y no es que nos caiga mal, pero lo cierto es que **Slippy es el más impetuoso** del grupo; no, por si quierles echarle la culpa a alguien...

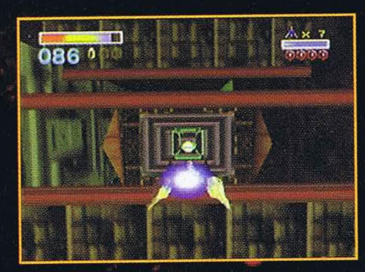
¿Cómo llegar a MACBETH?



Muy simple. **Si eres capaz de atravesar todo el Sector X sin perder a ningún compañero**, te ahorrarás el tedioso paseo hasta Titania y continuarás tu viaje por **Macbeth, donde se encuentra el principal depósito de suministros** de Andross. Ve con cuidado.

¿Cómo llegar al SECTOR Z?





Las fuerzas aliadas han interceptado "jugosos" mensajes entre Andross y su ejército de espías. Estas comunicaciones sugieren que en este sector existe **un enorme pasadizo interestelar que permite plantarse en segundos en el Sector Z**. Nuestros informes así lo confirman. Además nuestro servicio de inteligencia puede asegurar que el citado agujero se **encuentra más allá del Checkpoint. Exactamente en el pasillo izquierdo de una enorme estructura en forma de pico y tres "Spy Eyes" en su frontal**. La maniobra es laboriosa y necesita mucha rapidez, así que aplícate el cuento. Una vez metido en el pasillo, **verás unas extrañas puertas rectangulares (son cuatro en total) de color morado**, con dibujos concéntricos en su interior. Dispara a toda velocidad, y sin detenerte, hasta **que cambien de color. Esa es la clave. Entonces se abrirán y te permitirán el acceso. Activarás el túnel que lleva al** Sector Z cuando **cruces la última puerta**. Actúa con rapidez y diligencia si quieres aprovechar el viaje. Y **concéntrate en las puertas**, porque no habrá enemigos que te molesten. Suerte, Fox.

¿Cómo acabar con SPYBORG?





La primera fase es de **ataque constante a su cabeza, pero sólo cuando tenga los ojos abiertos**. En esta primera fase, Spyborg alterna los disparos láser desde su cabeza con el **"lanzamiento" de sus brazos en plan misiles**. No te molestes, **sus extremidades son indestructibles**. En la segunda fase la cabeza entera es vulnerable, pero debes disparar con tino porque es bastante pequeña y difícil de impactar. Él se defenderá aumentando la potencia y variando el recorrido de los rayos láser. Moverá sus brazos como aspas de molino intentando liquidarte. Tu mantén el punto de mira en la cabeza y no desesperes. Torres más altas han caído.

ALTO SECRETO

- Esta **fase es especial para artilleros natos**. Tanto para acceder al atajo que conduce al Sector Z como para eliminar a Spyborg, **hay que pulsar a toda velocidad los botones de disparo**. No conviene desperdiciar ni un tiro, y por supuesto ni una sola bomba. Recuerda que sólo los mejores conseguirán abrir los caminos más divertidos.
- Nada más llegar a la **bifurcación del recorrido es posible encontrar otros dos caminos ocultos** entre las ruinas, uno a cada lado. No te los pases, porque en el de la **derecha podrás recoger un anillo de suministros y en el de la izquierda una mejora para tu láser**.
- Vuela **a través del Checkpoint y rellenarás totalmente tu energía**. Enfrente verás un enorme muro que te corta el paso, pero si mantienes el freno pulsado y disparas sobre él, podrás abrir un hueco por donde colarte.
- **No olvides ayudar a Peppy cuando te lo pida** y apunta bien para no dañar su nave. Ya sabemos que el pasillo es estrecho pero...



MISIÓN 5
TITANIA

Marca a superar: 150 Derribos.
Escalas anteriores: Sector X.
Destinos posibles:
Ruta 1. Bolse (Nivel: Fácil).
Enemigos principales: Land Mines, Bombers, Desert Crawlers, Desert Rovers, Rascos, Cacti.
Enemigos finales: Goras.

¿Cómo llegar a BOLSE?







Casi nada. Sólo tienes que **atravesar el ardiente planeta Titania esquivando las hordas enemigas.** Y luego **acabar con Goras, para rescatar a Slippy**. Fácil, fácil.





- Las inestables columnas de este planeta esperan a ver **por qué lado te acercas para desplomarse sobre ti. Amaga un avance por la derecha, pero haz una finta, gira rápidamente** y acomételas por el lado contrario. Así evitarás ser aplastado.
- **No esperes a tener encima las minas para dispararlas,** o su onda expansiva acabará alcanzándote. Intenta acabar con ellas tan pronto aparezcan por el horizonte.
- Si quieres **ganar fácilmente cuatro derribos más para tu contador,** concentra tus disparos en la "panza" de los Crawlers y no dejes de disparar mientras paseas entre sus patas. Cuando **aparezca en pantalla el mensaje HIT+3** podrás detener el castigo, antes ni se te ocurra.
- Cuando te **aproximes al tercer puente verás un anillo sobre él y otro a sus pies.** Si quieres coger ambos, ve primero a por el de arriba y luego rápidamente haz que tu tanque ruede hacia el lado derecho.
- Los cazas que te encuentras **están tan ocupados pegándose con tus compañeros en el aire, que no te prestarán la más mínima atención.** No hagas tú lo mismo y aumentarás fácilmente tu contador de derribos.
- **No olvides ayudar a Falco cuando lo necesite.** Sin su ayuda, podrías pasar apuros más adelante.
- Pilotar un tanque no es tarea fácil, mucho menos a la hora de esquivar los ataques de Goras al final de la fase. El caso es que el **Landmaster reacciona de forma muy lenta,** así que tienes que procurar adelantarte a los movimientos de este monstruo. No, fácil no es, entre otras cosas porque a este monstruo se le mueve todo, pero tú inténtalo...

¿Cómo acabar con GORAS?







El bueno de Slippy se ha estrellado en Titania y ahora está en poder de este monstruoso ser. Más concretamente en una de sus afiladas garras. Para librarle de esta prisión tendrás que aprender a **esquivar su peligroso aliento energético, sus ataques con la cola y las ráfagas de cañón de sus brazos.** Demasiadas cosas. Para evitar el aliento, haz que **tu tanque gire sobre sí mismo (pulsando dos veces R o Z)** en cuanto veas venir el ataque. Para esquivar la cola, **eleva tu máquina cuando mueva su apéndice.** Y para librarte de las ráfagas láser, nada mejor que **destruir los cañones de sus brazos.** Cuando ya no tenga extremidades, **concentra tus disparos entre sus costillas** hasta que el muy bellaco ruede por los suelos.

¿SABÍAS QUE...?

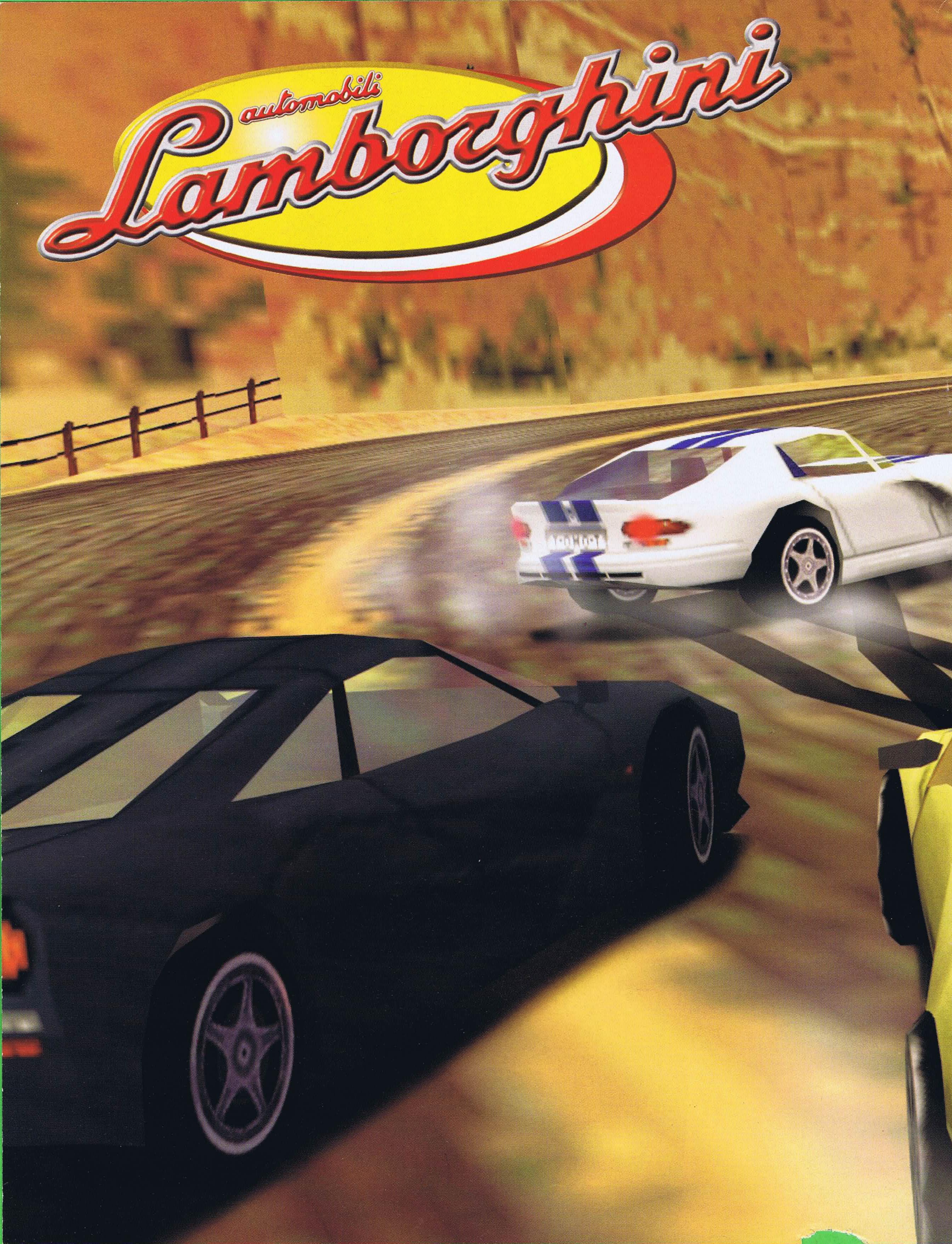
... **Si superas el número mínimo de derribos** estipulado para cada planeta, sin perder ningún compañero de vuelo, **recibirás una medalla de oro** que quedará **grabada en el mapa general.**

... Los planetas que te pondrán las cosas más fáciles para lograr una medalla son **Corneria, Aquas y Fortuna,** mientras que los más complicados son el **Sector Z, Katina y el Area 6.**

... Si **consigues una medalla en todos los planetas activarás un súper "Extra Mode"** que, ahí es nada, te permitirá **usar el Tanque Landmaster en el modo Versus, y hará aparecer un Sound Test, un truco y un montón de nuevas misiones Expert,** mucho más complicadas que las normales

... En las misiones Expert también es posible lograr medallas, y que si consigues todas las que hay podrás **seleccionar a los miembros del equipo Star Fox para jugar al modo versus.** ¿Cómo? Pues sí, que si haces lo que te explicamos, el modo versus se convertirá en una especie de **Doom interestelar,** con los personajes caminando, que no volando, por el decorado.


DIDDY KONG
RACING


automobili
Lamborghini


Nintendo®
Acción



RAREWARE
Nintendo
Acción
2

MISIÓN 6

BOLSE

Marca a superar: 150 Derribos.
Escalas anteriores: Titania, Macbeth, Sector Z, Venom.
Destinos posibles: Venom 1. (Nivel: Fácil).
Enemigos principales: Equipo Star Wolf, Shield Reactors, Bolse Fighters, Laser Cannons.
Enemigos finales: Bolse Core.

¿Cómo llegar a VENOM 1?





Completando con éxito esta misión de vuelo libre (All range mode) se llega automáticamente hasta Venom 1. Para lograrlo, tenéis que **eliminar uno a uno los "Shield Reactors"**,para dedicaros finalmente al **núcleo central**.

¿SABIAS QUE...?

... La **ruta que te permite eliminar a Andross en el menor tiempo y con los menos problemas posibles es la número 13**. Exactamente pasa por **Corneria, Meteo, Fortuna, Sector X, Sector Z, Bolse y Venom 1**.

... La ruta **más larga y complicada** en tu camino hacia Andross es la **número 18**, que para tu información recorre **Corneria, Sector Y, Aquas, Zoness, Macbeth, Area 6 y Venom 2**.

... La **ruta más segura es la número 9**, que hace el recorrido **Corneria, Meteo, Fortuna, Sector X, Sector Z, Bolse y Venom 1**. Este camino es **ideal para principiantes**, porque te lleva por los planetas donde la resistencia es más débil y lógicamente menos problemas vas a pasar con tu nave.

... Es posible **acabarse el juego sin liquidar un gran número de enemigos**. Los programadores **afirman haberlo conseguido sólo con ¡¡35 víctimas!!** Esto sí que es una machada y no las del "Marca".

¿Cómo acabar con el equipo STAR WOLF?







Si ya has tenido la oportunidad de cruzarte con este escuadrón, pero no has conseguido acabar con él por completo, es hora de librar una nueva batalla.
Mantente atento, porque **desde vuestro último encuentro los piratas han aprendido nuevos trucos** y ahora son mucho más peligrosos.
Las tácticas que debes seguir para derrotarles siguen siendo las que **explicamos en Fortuna**, pero en esta ocasión **sus naves son más resistentes**, con lo que tendrás que perseverar mucho más.

¿Cómo acabar con BOLSE CORE?









El primer objetivo es **derribar el escudo protector de este engendro**. Seis torres se ocupan de guardarle las espaldas, asi que a destruirlas corriendo. Después tendrás que concentrar tus disparos sobre los **ocho paneles amarillos** que se encuentran sobre la columna central del Bolse Core. Cada panel necesita varios impactos, para colmo gira sobre el satélite y además no puedes fijar el punto de mira. **Avanza hacia la máquina, frena y dispara rápidamente**. Cuando destruyas el último, acabarás con él.

ALTO SECRETO

- Por muy buen piloto que seas, seguro que **en esta fase el Equipo Star Wolf te fríe a disparos**. La clave para salir airoso del encuentro consiste en arramplar con los cañones láser de la superficie del planeta. ¿Que por qué? Muy simple, **esconden anillos que te recuperarán la energía perdida**.
- **Los pilotos que más viven son aquellos que no descuidan nunca la retaguardia**. Un looping de vez en cuando te ayudará a mantener la espalda a cubierto.
- **Los "Shield Reactors" producen energía capaz de dañar tu nave.** Si quieres hacer el espacio más navegable, dispara a la base de los seis reactores y llévate por la cara cuatro "Hit points".

MISIÓN 7
SECTOR Y

Marca a superar: 150 Derribos.
Escalas anteriores: Corneria.
Destinos posibles:
Ruta 1. Katina (Nivel: Fácil).
Ruta 2. Aquas (Nivel: Difícil).
Enemigos principales: Dorisby, Saruzin, Grazan, Small Missiles.
Enemigos finales: Shogun.

¿Cómo llegar a Katina?



Si no eres capaz de derribar como mínimo **100 naves enemigas** en el Sector Y, tendrás que continuar la batalla sobre los cielos de Katina, ayudando a un antiguo compañero tuyo de vuelo, Bill Grey. Su unidad Husky te ayudará a defender los puestos de combate de Katina.

¿Cómo llegar a Aquas?



Aquas es el único planeta donde necesitarás usar el **Blue-Marine Sub** (el submarino de combate). Para llegar hasta allí tendrás que afinar la puntería y **derribar 100 enemigos** como mínimo en el Sector Y.

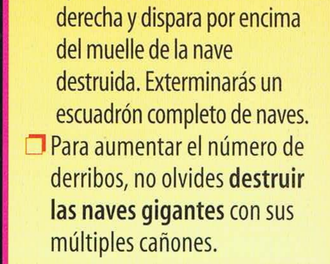
¿Cómo acabar con Shogun?







A pesar de ser un robot más potente que los dos que le preceden en el juego, las **posibilidades de derribarle son elevadas si no paras de girar a su alrededor** y disparas a la menor ocasión. **No malgastes tus disparos con su escudo**, ya que está blindado y no le dañarás. Cuidado porque el láser no puede localizar este blanco...



- Cuando oigas gritar a Slippy en la radio **"Leave me alone!"**, apunta tu láser hacia la derecha y dispara por encima del muelle de la nave destruida. Exterminarás un escuadrón completo de naves.
- Para aumentar el número de derribos, no olvides **destruir las naves gigantes** con sus múltiples cañones.

MISIÓN 8
KATINA

Marca a superar: 150 Derribos.
Escalas anteriores: Meteo y Sector Y.
Destinos posibles:
Ruta 1. Sector X (Nivel: Fácil).
Ruta 2. Solar (Nivel: Difícil).
Enemigos principales: Corneria Fighters, Invader II.
Enemigos finales: Saucerer.



- **No dispares a todo lo que vuela**, ya que aquí lucharás codo con codo con naves aliadas de Katina.
- Si **localizas los blancos que van en grupo y disparas después**, conseguirás muchos derribos de un sólo ataque de tu láser.

¿Cómo llegar a SOLAR?



Si **eliminas a todos los cazas enemigos** que salen de la nave nodriza, y **acabas también con esta impresionante máquina** de guerra antes de que destruya la base, avanzarás hasta Solar.

¿Cómo llegar al SECTOR X?

Si no consigues salvar la Base de Katina, el escuadrón Star Fox será desviado hacia la nebulosa del Sector X. Allí las cosas serán un poquito más fáciles.

¿Cómo acabar con SAUCERER?



Existen varios métodos, pero el más efectivo consiste en **ir menguando sus defensas a base de destrozar las 4 rampas de lanzamiento** de cazas. Cuando vaya a destruir la Base de Katina, dejará al descubierto **su zona más vulnerable, el corazón** (en el centro de su base). Ese será el momento de reventar el platillo.

MISIÓN 9
SOLAR

Marca a superar: 100 Derribos.
Escalas anteriores: Fortuna, Katina.
Destinos posibles:
Macbeth (Nivel: Fácil).
Enemigos principales: Gores, Lava Bombs, Solar prominences.
Enemigos finales: Vulcain.

¿Cómo llegar a MACBETH?





Andross y las fuerzas de Venom están esperando el ataque de los Cornerianos en este planeta. Si consigues sobrevivir al encuentro, llegarás hasta Macbeth.

¿Cómo acabar con SHOGUN?





Empieza por **machacar todas las "patas" de este monstruo**. Después **concentra tus disparos sobre la boca**. Evita, eso sí, las **ondas de fuego que te lanzará cuando se sumerja**.



- Tus cañones láser no sirven para las Solar Prominences (especie de **gusanos de fuego)... ¡...pero las Smart Bomb sí!**
- Las **Lava Bombs te proporcionarán los anillos** que necesites para reponer la energía perdida por el calor.
- Las **Olas de Fuego pueden ser esquivadas** si reaccionas rápido y haces giros pulsando Z o R.

MISIÓN 10
MACBETH

Marca a superar: 150 Derribos.
Escalas anteriores: Solar, Sector X y Zoness.
Destinos posibles:
Ruta 1. Bolse (Nivel: Fácil).
Ruta 2. Area 6 (Nivel: Difícil).
Enemigos principales: Cannon Car, Tripods, The Liquid Fuel Carrier, The Weapons Factory.
Enemigos finales: Mechbeth.

¿Como llegar a BOLSE?



Si **no consigues destruir la Fábrica de municiones**, te verás las caras con todos los vagones del tren y **por último con Mechbeth**. Si puedes vencerle utilizando sólo los misiles normales, accederás a Bolse, donde la fuerzas de Venom son más débiles.

¿Cómo llegar al AREA 6?



Simple, sólo tienes que **destruir la Fábrica de Municiones**. Para lograrlo, basta con que **dispares a los 8 cambios de agujas** y finalmente ataques al **switch general** (Peppy te avisará), para que sea el propio tren el acabe chocando contra el objetivo.

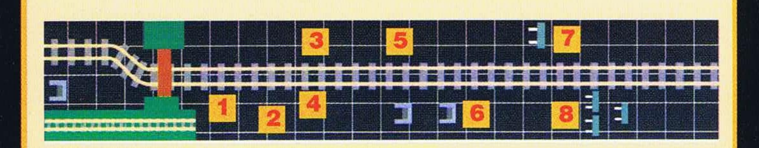
¿Cómo acabar con MECHBETH?





Después de ocuparte de los brazos y patas de este monstruo, dedícate a **disparar al panel de control que está en el último vagón del tren**. Después machaca lo que quede de Mechbeth. **Repite este proceso** varias veces.

Localización de los interruptores



MISIÓN 11
AQUAS

Marca a superar: 150 Derribos.
Escalas anteriores: Sector Y.
Destinos posibles:
Zoness (Nivel: Fácil).
Enemigos principales: Giant Spindly Fish, Angler Fish, Starfish, Aquas Squid, Garoas, Sculpins.
Enemigos finales: Bacoon.

¿Cómo llegar a ZONESS?





Desde Aqua **sólo se puede llegar a Zoness**. Hay que llegar vivo hasta el final...

¿Cómo acabar con BACOON?



Empieza por **disparar sobre los tres tentáculos** de la parte superior. Cuando acabes la faena, y Bacoon muestre su interior, **dispara a los dos músculos verticales**. Después, sólo te quedará el **ojo central** por destruir.

ALTO SECRETO



- El **submarino es mucho menos manejable que el caza** espacial. Tenlo en cuenta a la hora de maniobrar.
- Los **torpedos de este submarino son ilimitados**, así que no te cortes a la hora de repartir. Un buen método es que **dispares continuamente con los dos botones** a la vez.
- Las **columnas medio destruidas de las ruinas finales** ocultan alguna sorpresa.
- **Liquida al primer Angler Fish** usando cuatro o cinco torpedos y obtendrás un escudo.

MISIÓN 12
ZONESS

Marca a superar: 250 Derribos.
Escalas anteriores: Aquas.
Destinos posibles:
Ruta 1: Macbeth (Nivel: Fácil).
Ruta 2: Sector Z (Nivel: Difícil).
Enemigos principales: Radar Buoys, Troikas, Patrol Boats, Z-Gulls, Z-Serpents, Kani.
Enemigos finales: Sarumarine.

¿Cómo llegar a MACBETH?

Si las fuerzas de Andross te detectan, tendrás que cambiar de estrategia. ¿Qué tal continuar tu aventura en Macbeth?

¿Cómo llegar al SECTOR Z?







Si eres capaz de atravesar la superficie de Zoness sin que te detecten las fuerzas de Andross, te habrás ganado tu pasaje hacia el Sector Z, donde te esperan ROB64 y el Gran Fox. Para lograrlo, la clave están en **no dejar en pie ni una sola Boya Radar** (Radar Buoys).

¿Cómo acabar con SARUMARINE?



Un rival complicado, sin duda. Primero **destroza con bombas sus snorkles** (dos prominencias de la parte superior que parecen tubos de escape de moto). Después, **usa otra bomba contra los lanzadores de bolas de cañón**. Cuando gire para recoger las piezas perdidas con la grúa, concentra tus bombazos en esta zona. Finalmente, acaba con lo que quede en pie de la nave.

ALTO SECRETO



- **No puedes dañar a las serpientes marinas** que se te cruzan, sólo puedes esquivarlas... algunas veces.
- Algunas **Boyas Radar se ocultan tras portones** que puedes abrir con tus disparos.
- **Sigue a Slippy cuando atraviese las plataformas** con forma de arco, y conseguirás un sabroso **ítem oculto.**

MISIÓN 13

SECTOR Z

Marca a superar: 100 Derribos.
Escalas anteriores: Sector X y Zoness.
Destinos posibles:
Ruta 1: Bolse (Nivel: Fácil).
Ruta 2: Area 6 (Nivel: Difícil).
Enemigos principales: Copperheads, Invader III.
Enemigos finales: Copperheads.





- Si tienes la nave muy dañada no te preocupes. Entra en el muelle de carga de la nave nodriza y podrás reparar todos tus daños.
- Este nivel es muy propicio para los encuentros de enamorados... ¿verdad gatita mia...?

¿Cómo llegar a BOLSE?



Si la **nave Great Fox resulta gravemente dañada**, tendrás que dar por finalizada la ofensiva y continuar tu viaje por Bolse.

¿Cómo llegar al AREA 6?



Si consigues destruir todos los misiles que te envíen los malos, y por tanto **salvas la nave Great Fox**, podrás ir **derecho hacia la guarida de Andross por el lado más débil de sus defensas**. La nave Great Fox es la clave de toda esta operación.

¿Cómo acabar con los COPPERHEADS?



Primero te lanzarán un misil y después dos tandas de dos misiles cada uno. Comienza por **atacar desde lejos con tus láser cargados**, para posteriormente acribillar a corta distancia. **Ni se te ocurra perderlos de vista**, o estarás perdido.

MISIÓN 14

AREA 6

Marca a superar: 300 Derribos.
Escalas anteriores: Sector Z.
Destinos posibles: Venom (Nivel: Fácil).
Enemigos principales: Umbra Class Stations, Harlock-Class Frigates, Ninjin Missiles, Zeram-Class Cruisers.
Enemigos finales: Gorgon.

¿Cómo llegar a VENOM?



La ruta a través del Area 6 es seguramente más dura que la pasaste en Bolse. Normal, es **la última línea de defensa de las fuerzas de Andross**. Y si la traspasas sano y salvo, podrás ver por fin la mismísima cara del emperador.





- Las **Umbra Class Stations** te proporcionarán un montón de puntos de derribo si concentras tus disparos sobre ellas.
- Si contestas a la radio cuando se te avise, **descubrirás que no sale ROB 64 al otro lado de la pantalla sino Andross**.

¿Cómo acabar con GORGON?









Destruye primero los tentáculos para que Gorgon muestre sus "tripas". Ahora **acaba con las bolas de energía**. Destroza los misiles que te lance para recuperar anillos. La **segunda vez que destruyas las bolas de energía**, Gorgon te enviará un rayo destructor. **Esquívalo desde la esquina inferior de la pantalla**. Repite todo el proceso varias veces y será Gorgon muerto.

MISIÓN 15

VENOM 1-2

Marca a superar: 200 Derribos.
Escalas anteriores: Bolse (Ruta 1), Area 6 (Ruta 2).
Destinos posibles: Andross Home.
Enemigos principales: Wolfen II, Blocker, Pillars, Monument.
Enemigos finales: Golemech, Equipo Star Wolf, Andross.

RUTA 1 ¿Cómo llegar a ANDROSS HOME?

Si llegas aquí **procedente de Bolse,** tendrás que viajar por toda la superficie del planeta, cruzar la línea de defensas y **entrar en la guarida de Andross por un túnel de ventilación.**

¿Cómo acabar con GOLEMECH?





Este enemigo posee una **armadura de roca** que tienes que romper primero si quieres hacerle daño. Lo **último que debes atacar es la cabeza y la zona del pecho.**

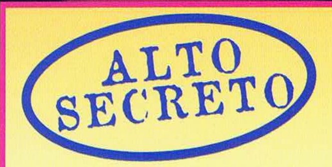
¿Cómo acabar con ANDROSS 1?







Evita sus golpes con la mano (destruyéndolas en cuanto puedas) y **lánzale una bomba directa a la boca en cuanto aspire para tragarte.** Remata la faena con disparos a discreción. Repite la maniobra varias veces hasta que se convierta en un robot. Que no te engañe el aspecto fiero que tiene este rival, en realidad es muy débil.



❐ Aunque veas que el juego termina, éste no es el verdadero final. Para **acabarlo completamente tienes que llegar desde el Area 6.**

EXPLICACIÓN DE SIGNOS

- MEJORAS PARA EL LASER.
- BOMBAS EXTRA.
- NAVE EXTRA.
- ANILLOS DE ENERGIA.

RUTA 2 ¿Cómo llegar a ANDROSS HOME?

Si por el contrario **procedes del Area 6,** entrarás en el planeta por **la zona más débil y llegarás sin problemas hasta la entrada al refugio de Andross.** Allí lucharás por enésima vez con el Equipo Star Wolf. Después, el laberinto...

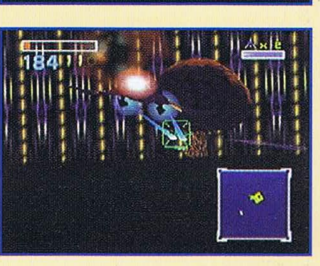
¿Cómo acabar con el Equipo STAR WOLF?

Sus nuevas naves les hacen aun más peligrosos. **Utiliza todo lo que hayas aprendido** en tus enfrentamientos con ellos si quieres vencer.

¿Cómo acabar con ANDROSS 2?







Para llegar hasta Andross tendrás que **sortear primero los peligrosos giros de un laberinto** en el que también hay importantes ayudas. Una vez que llegues a tu objetivo, repite la operación de Andross 1, sólo que esta vez **aparecerá un cerebro con dos ojos** cuando acabes con el mono. **Destruye primero estos apéndices** y luego concéntrate en la parte **posterior del cerebro, la médula.** No dejes que las ramificaciones de la parte inferior te atrapen.

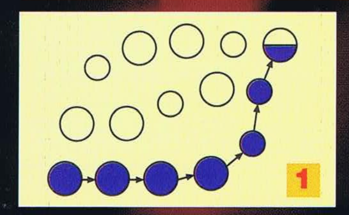
ALTO SECRETO

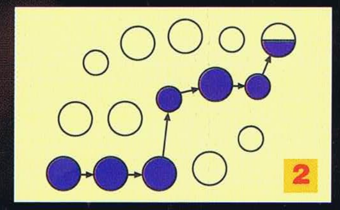


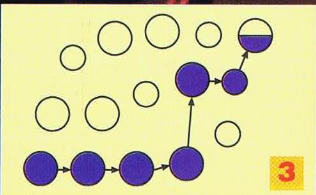
❐ Aquí tienes el **plano completo del laberinto final.** Estúdialo con cuidado y elige la ruta que más ayudas te pueda ofrecer de cara al enfrentamiento con Andross. Que no os falten las bombas.

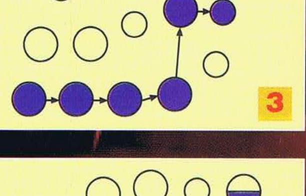
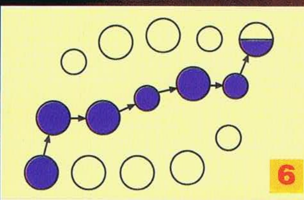
MAPA DE RUTAS INTERPLANETARIAS

RUTAS FÁCILES



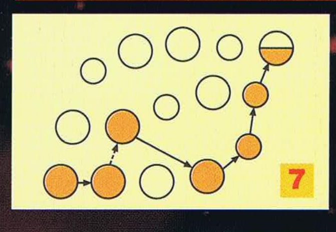


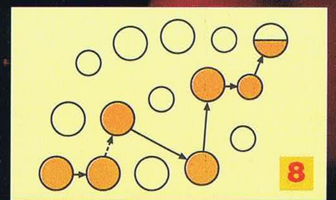


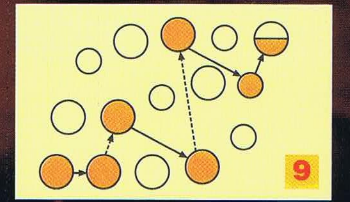



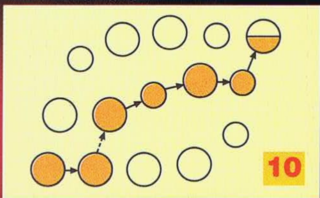
1 Corneria, Meteo, Fortuna, Sector X, Titania, Bolse, Venom 1.
2 Corneria, Meteo, Fortuna, Solar, Macbeth, Bolse, Venom 1.
3 Corneria, Meteo, Fortuna, Sector X, Macbeth, Bolse, Venom 1.
4 Corneria, Sector Y, katina, Sector X, Titania, Bolse, Venom 1.
5 Corneria, Sector Y, katina, Sector X, Macbeth, Bolse, Venom 1.
6 Corneria, Sector Y, katina, Solar, Macbeth, Bolse, Venom 1.

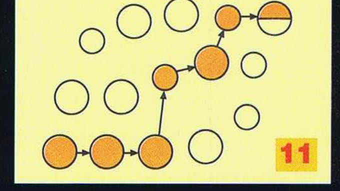
RUTAS NIVEL MEDIO

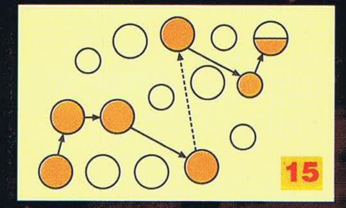


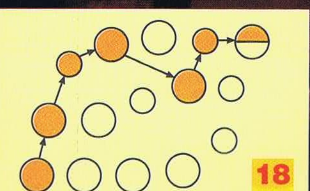


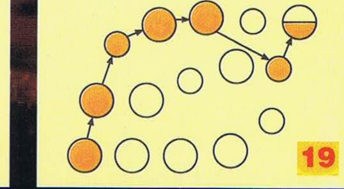










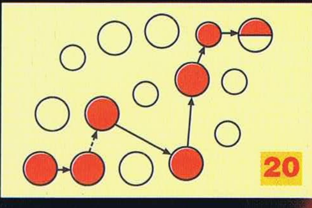


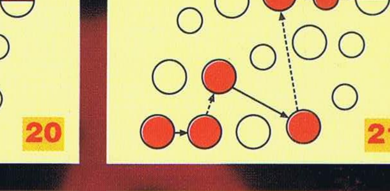
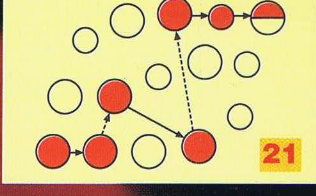


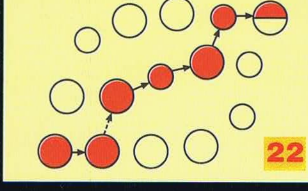


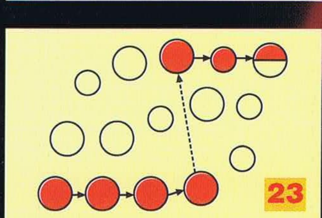
7 Corneria, Meteo, Katina, Sector X, Titania, Bolse, Venom 1.
8 Corneria, Meteo, Katina, Sector X, Macbeth, Bolse, Venom 1.
9 Corneria, Meteo, Fortuna, Sector X, Sector Z, Bolse, Venom 1.
10 Corneria, Meteo, Katina, Solar, Macbeth, Bolse, Venom 1.
10 Corneria, Meteo, Fortuna, Solar, Macbeth, Area 6, Venom 2.
10 Corneria, Meteo, Fortuna, Sector X, Macbeth, Area 6, Venom 2.
10 Corneria, Meteo, Fortuna, Sector X, Sector Z, Bolse, Venom 1.
14 Corneria, Sector Y, Katina, Sector X, Macbeth, Area 6, Venom 2.
15 Corneria, Sector Y, Katina, Sector X, Sector Z, Bolse, Venom 2.
16 Corneria, Sector Y, Katina, Solar, Macbeth, Area 6, Venom 2.
17 Corneria, Sector Y, Aquas, Zoness, Macbeth, Bolse, Venom 1.
18 Corneria, Sector Y, Aquas, Zoness, Macbeth, Area 6, Venom 2.
19 Corneria, Sector Y, Aquas, Zoness, Sector Z, Bolse, Venom 1.

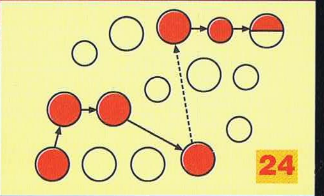
RUTAS DIFÍCILES

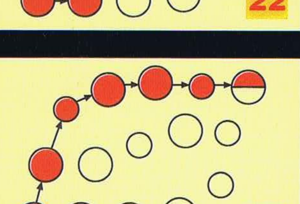
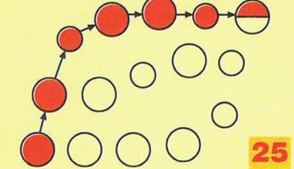








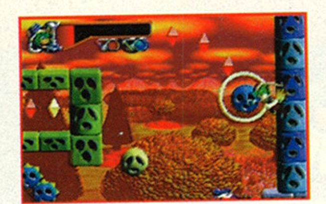



20 Corneria, Meteo, Katia, Sector X, Macbeth, Area 6, Venom 2.
21 Corneria, Meteo, Katia, Sector X, Sector Z, Area 6, Venom 2.
22 Corneria, Meteo, Katia, Solar, Macbeth, Area 6, Venom 2.
23 Corneria, Meteo, Fortuna, Sector X, Sector Z, Area 6, Venom 2.
24 Corneria, Sector Y, Katia, Sector X, Sector Z, Area 6, Venom 2.
25 Corneria, Sector Y, Aquas, Zoness, Sector Z, Area 6, Venom 2.



Nintendo®
Acción

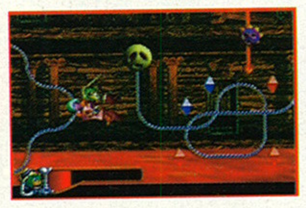
Cómo se juega


Zarandea sin piedad. *Como si fuera un cóctel, agita el careto, todos los que veas, porque esconden muchas sorpresas.*

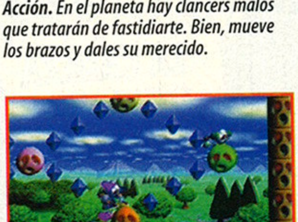

Misión 1. *En cada nivel tendrás que hacer algo diferente. Aquí, por ejemplo, has de encontrar a los hijitos de esta clancer.*

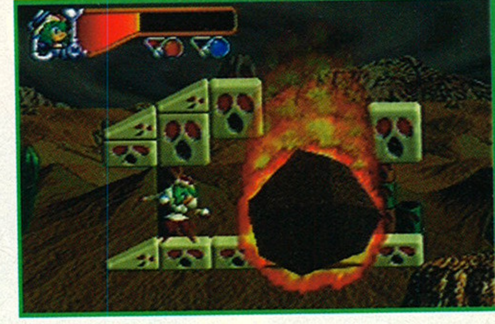

Acción. *En el planeta hay clancers malos que tratarán de fastidiarte. Bien, mueve los brazos y dales su merecido.*


Bomba va. *Bombas para destruir ciertos obstáculos que se cruzan en el camino. Están en los bloques humeantes.*


De flor en flor. *Sólo tienes que agarrar al fantasma y decirle dónde quieres ir con sutiles toques en los botones C.*


Cara-resorte. *Apréndete la mecánica. Agárrate, gira, suéltate, coge las joyas y vuelve a agarrarte. Sencillo proceso.*



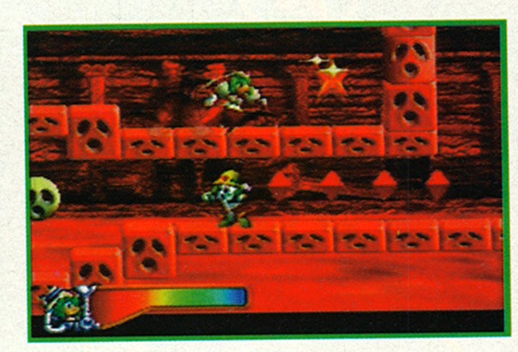

Este juego esconde muchas sorpresas. Sin ir más lejos, que el escenario nos ataque sin previo aviso lanzándonos piedras así de humeantes.



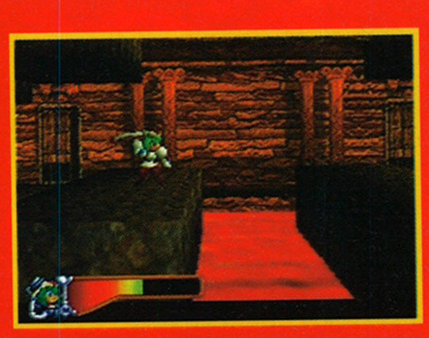



No, éste no es uno de los enemigos finales. Es uno de transición. Difícil, pero de mitad de nivel. Los finales son inmensos y todos poligonales.





¿3D, 2D, todo junto o ninguna de las dos cosas?



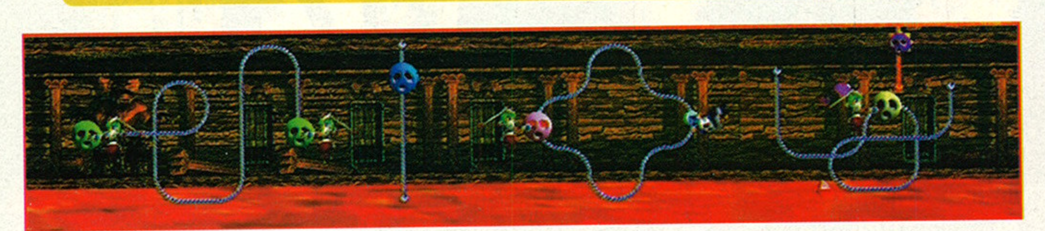






La apariencia tridimensional de los fondos puede servir para dar profundidad a los ***decorados****, y también puede ser una excusa perfecta para* ***exhibir rotaciones de cámara y cambios de perspectiva****. Es lo que los entendidos llaman* ***dos dimensiones y media****. Una técnica que se está extendiendo entre los artistas gráficos y que sin ir más lejos también estará en «Yoshi´s Story».*

Te lo pasarás bien en este parque



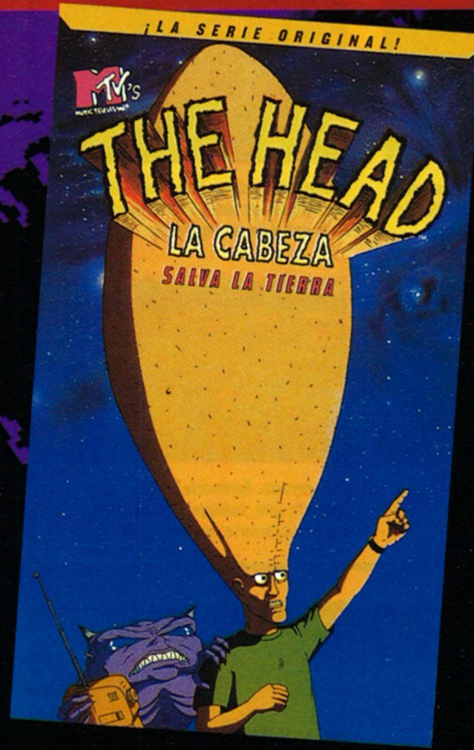
El mundo de «Mischief Makers» está plagado de extraños tiovivos y norias de esta guisa. Lo creas o no, es la **forma de atravesar distintas zonas**. Como saltar de plataforma en plataformas, pero más divertido. Tienes que **agarrarte a los caretos fantasmas y ordenarles que se desplacen en la dirección que quieras**. Tu objetivo es encontrarte con la siguiente cara y saltar en el momento justo. A la primera te ríes mucho, luego las pasas canutas. Ya lo comprobarás...



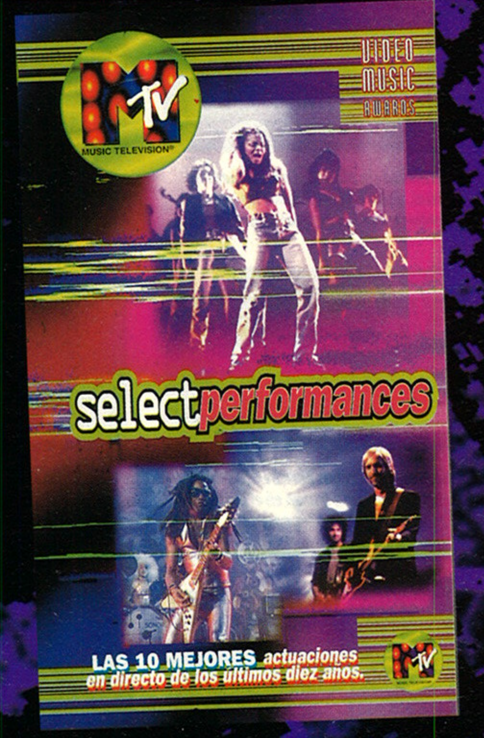
ENGÁNCHATE



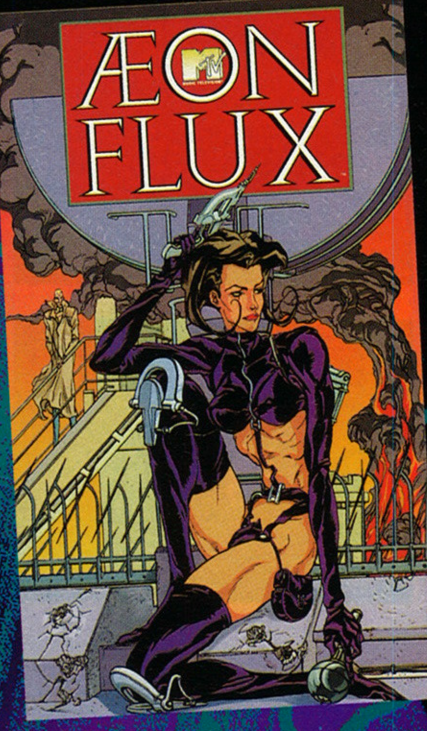
TITULO: LO MEJOR DE LIQUID TELEVISION
REF.: 83386
DURACION: 44 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 anos
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Ingles. Subtitulos en espanol



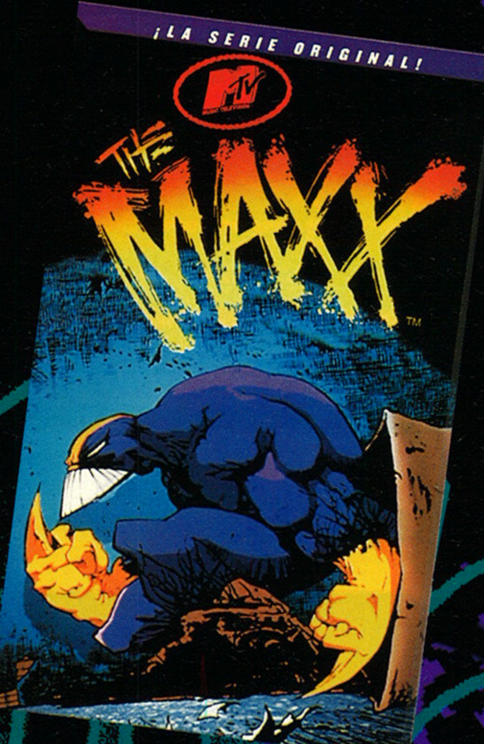
TITULO: THE HEAD
REF: 11126
DURACION: 119 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 7 anos
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtitulos en espanol.



TITULO: VIDEO MUSIC AWARDS
REF.: 83381
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: Autorizada para todos los públicos
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtitulos en español.



TITULO: AEON FLUX
REF.: 94533
DURACION: 118 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



TITULO: THE MAXX
REF: 11127
DURACION: 118 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



TITULO: SPORTS
REF.: 83385
DURACION: 52 Minutos
CLASIFICACION: Autorizada para todos los públicos.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.

Así se hizo «Automobili Lambo

Hablamos con Rob Stevens, responsable de desarrollo del juego

Sabemos que éste será uno de los juegos más espectaculares de la temporada. Y como nuestra curiosidad no conoce límites, nos hemos puesto en contacto con Rob Stevens, jefe de programación del juego en Titus, para que nos descubra cómo se hizo «Automobili Lamborghini». También hemos conseguido los bocetos iniciales, diseños de los que se partió para desarrollar esta maravilla. Documentos excepcionales, como siempre en Nintendo Acción.

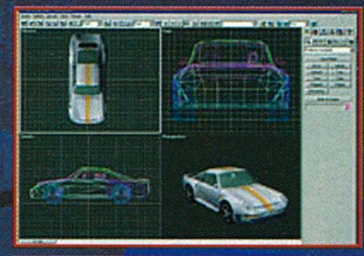
Nintendo Acción: ¿Qué tipo de juego de carreras es «Automobili...»?
Rob Stevens: Fue concebido como un juego para la gente que quiere probar lo que se siente al volante de un coche de ensueño. Quería demostrar de lo que son capaces estos monstruos de la carretera. Quería acción, increíbles derrapes, giros bruscos. Pero por encima de todo quería hacer un juego donde realmente corriéramos.
Aquí los coches rivales tienen las mismas características que el nuestro. No hay truco con los coches de la CPU. De hecho están "trucados" pero para peor, con menos potencia y aceleración, excepto cuando estás en modo experto, donde su potencia se irá incrementando lentamente hasta que se pongan a la altura del tuyo.
Mucha gente nos ha comentado que el juego es demasiado difícil y el control muy sensible. Lo primero se debe a que necesitas practicar mucho para dominar el juego, algo bastante raro para un juego de carreras. El stick analógico se utiliza como creo que se debe utilizar. Las ruedas giran proporcionalmente al stick y la respuesta es idéntica a la que obtendríamos con un volante.
La necesidad de dominar el juego lleva a una mayor duración y yo creo que eso añade diversión e interés.

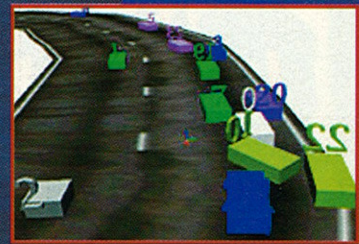
NA: ¿Qué cosas no han incluido en el juego "por culpa" del espacio del cartucho?
RS: La capacidad del cartucho no fue un problema. Muchos programadores se quejan de los cartuchos porque están acostumbrados a derrochar espacio. Los CD Roms son ideales para que esto se convierta en un hábito.


Este es Rob Stevens, jefe de desarrollo de «Automobili Lamborghini». En su currículum figuran títulos como «Prehistorik Man» y «Lamborghini», ambos para Super Nintendo también de Titus, y en estos momentos está trabajando en la versión japonesa de «Automobili...» y en el «Superman» que viene para Nintendo 64.

El contenido real de un juego nunca llena la capacidad que ofrece un CD Rom. Las cosas que llenan un CD son películas o sonido, y aunque es bonito tenerlas, no son niveles extra...
Lo que limita los juegos es el tiempo de desarrollo, y eso fue lo que limitó «Automobili Lamborghini». Nos habría gustado añadir algunos efectos especiales más, condiciones climáticas e incluso circuitos extra, pero lo duro de esta vida es que un día tienes que decir "hey, si alguien va a jugar a esto alguna vez tenemos que terminarlo".

NA: Los gráficos son realmente impresionantes, pero la sensación de velocidad no es tan buena, ¿por qué?
RS: La sensación de velocidad en un juego se puede deber a muchas cosas, incluyendo a qué mira la persona a cada momento. Mirando como lo juegan, puedes pensar que el coche no va rápido, pero jugando piensas que sí. Lamborghini quería simular la conducción de un Lamborghini Diablo y una simulación requiere una cierta cantidad de realismo. Todos los objetos del juego están construidos a una escala real y las velocidades también lo son. Si miras a la superficie de la carretera, te da la sensación de velocidad, pero si miras al horizonte, no. La mayoría de las carreteras son muy anchas (de 20 a 24 metros), pero visualmente parecen menores, así que la velocidad también parece más lenta. De todas formas, la velocidad depende del trazado del circuito. Para tener mayor velocidad, necesitas curvas y rectas más largas, aunque no es muy interesante circular






En la imagen de arriba veis un "test" del sistema de inteligencia artificial. Las otras dos corresponden a distintos momentos del desarrollo de los coches.



rghini»

por ellas. Lamborghini trata de conducir, de trayectorias y de habilidad al volante, no de objetos estroboscópicos a los lados de la carretera.

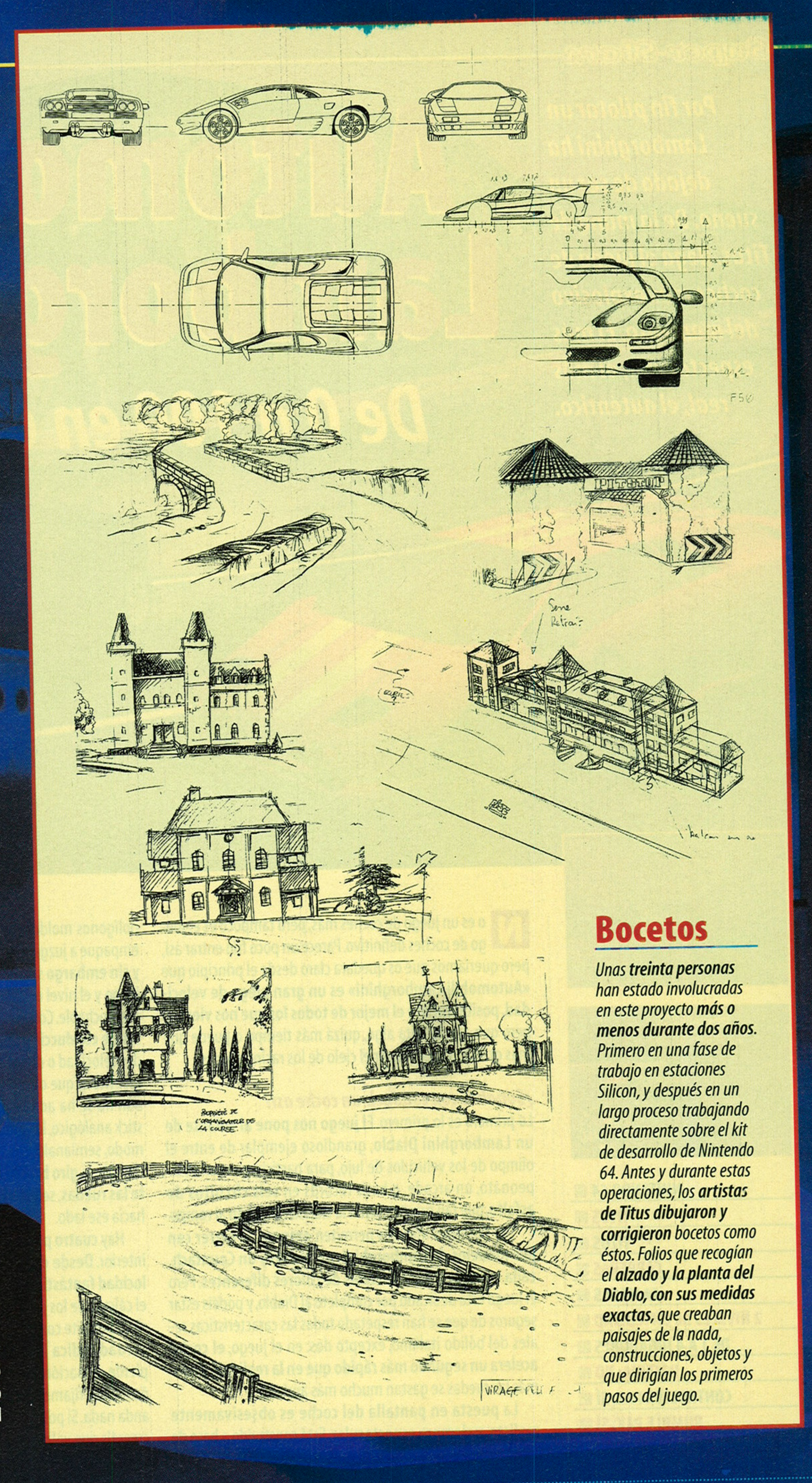
NA: ¿Era esencial incluir una opción multijugador?

RS: Los juegos de carreras son competitivos, y si quieres competir querrás hacerlo contra otros jugadores, así que sí, yo diría que es esencial. Y cuantos más jugadores sea posible, mejor. Y cuando el 64DD esté establecido te puedes encontrar compitiendo con jugadores de otra ciudad o país.

"Concebimos «Automobili Lamborghini» como un juego para la gente que quiere probar lo que se siente al volante de un coche de ensueño"

NA: ¿Qué diferencia hay entre el sistema de control FULL ANALOGIC y el SEMI ANALOG?

RS: Debido a que algunas personas tienen dificultad con el stick analógico y siempre lo mueven hasta el extremo sin ton ni son, creamos la opción semianalógica para ayudarles a ajustar el control. Con éste, la máxima posición del stick ya no se refiere a la posición de las ruedas, sino que es aproximadamente un 30% del máximo. Manteniendo el joystick hacia un extremo haremos que la dirección se mueva lentamente hacia allí, hasta alcanzar el máximo. Esto es comparable al funcionamiento de un pad digital normal. La posición de las ruedas está relacionada con el tiempo que mantienes el stick en el extremo, no con su posición. Esto no es una buena forma de controlar el coche, porque los grandes cambios en la dirección ocurrirán más lentamente, pero hemos decidido incluirlo para ayudar a los jugadores que aún no tienen suficiente experiencia con el stick analógico.



Bocetos

*Unas **treinta personas** han estado involucradas en este proyecto **más o menos durante dos años.** Primero en una fase de trabajo en estaciones Silicon, y después en un largo proceso trabajando directamente sobre el kit de desarrollo de Nintendo 64. Antes y durante estas operaciones, los **artistas de Titus dibujaron y corrigieron** bocetos como éstos. Folios que recogían el **alzado y la planta del Diablo, con sus medidas exactas,** que creaban paisajes de la nada, construcciones, objetos y que dirigían los primeros pasos del juego.*

Por fin pilotar un Lamborghini ha dejado de ser un sueño. De la mano de Titus, llega el juego de coches más explosivo del momento. El más espectacular, el más real, el auténtico.

Automobili Lamborghini

De 0 a 100 en 64 bits



NINTENDO 64
TITUS
TITUS
CARRERAS
64 MEGAS
2 NIVELES DE DIFICULTAD
DE 1 A 4 JUGADORES
BATERÍA: NO
CONTROLLER PAK: SÍ
RUMBLE PAK: SÍ

No es un juego de coches más, pero tampoco es el juego de coches definitivo. Parece un poco frío entrar así, pero queríamos que os quedara claro desde el principio que **«Automobili Lamborghini» es un gran juego de velocidad, posiblemente el mejor de todos los que nos vienen**, pero que aún le falta algo, quizá más tiempo o puede que más gracia, para alcanzar el cielo de los racing games.

¿Soñabas con conducir un coche así?

Lo primero es lo primero. **El juego nos pone al volante de un Lamborghini Diablo**, grandioso ejemplar de entre el olimpo de los vehículos de lujo, para participar en un campeonato, un arcade, o batir records en **seis circuitos de asfalto**, que tan pronto cruzan la ciudad como van al campo.

Las opciones iniciales permiten **empezar a correr con dos modelos de Lamborghini, un Diablo y un Countach, cada uno con tres carrocerías de colores diferentes**. Pero el juego está dedicado por completo al Diablo, y podéis estar seguros de que se han respetado todas las características reales del bólido italiano, excepto dos: en el juego, **el coche acelera un segundo más rápido que en la realidad**, y además las ruedas se gastan mucho más aprisa.

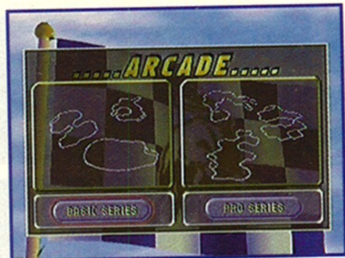
La **puesta en pantalla del coche es obsesivamente realista, y siempre espectacular**. Está construido a base de polígonos moldeados, en tres dimensiones, y con un buen empaque a juzgar por las dimensiones. **El coche es enorme y sin embargo se mueve con agilidad** y, según el modo de juego y el nivel de dificultad, **bastante nervio**. El control es irreprochable. Con las ruedas en perfecto estado podéis **abusar de conducción deportiva y derrapar sin miedo** a perder velocidad o dirección. El sistema de giro de las ruedas es idéntico al que ofrece un volante, aunque para la gente que aún no se ha adaptado perfectamente a la mecánica del stick analógico, los programadores han incluido un segundo modo, semianalógico, que se basa en el control del mando digital: **un giro brusco de stick hace girar progresivamente las ruedas**, según el tiempo que lo tengamos presionado hacia ese lado.

Hay **cuatro perspectivas**. Tres son exteriores y la otra es interior. **Desde dentro se advierte una sensación de velocidad fantástica**, propiciada porque la máquina se ahorra el cálculo de los polígonos del coche y también porque esta vista permite concentrarse **en el asfalto, que es donde de verdad radica la velocidad de proceso**. Desde fuera se pierde sensación. Bueno, lo cierto es que ocurre algo extraño. Si nos fijamos en el horizonte, parece que el coche no anda nada. Si por el contrario nos centramos en la carretera, creeréis que volamos.



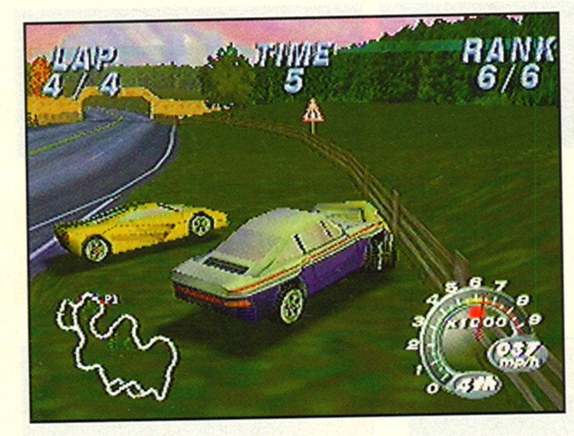


Modos de juego





*Hay **cuatro opciones básicas de juego. Arcade**, que a su vez se divide en "basic series" y "pro series", **campeonato, carrera simple y contrarreloj.** El modo campeonato permite configurar el número de vueltas por circuito, las veces que queremos recorrer todos los circuitos y si vamos a jugar con boxes o no. En función del nivel de **dificultad que elijamos, novice o expert, el control del coche será radicalmente diferente.** En el modo arcade, los checkpoints y un implacable reloj dominan la carrera.*

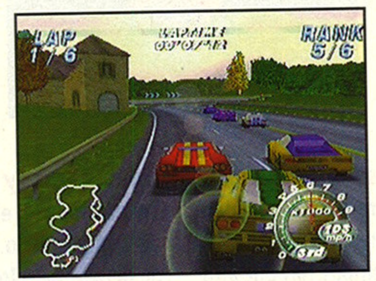


Vivís situaciones así de espectaculares, propiciadas por el tamaño y el diseño de los coches, el trazado virado y el increíble realismo en el control.



Dominar este juego os va a costar tiempo y paciencia. Derrapajes y contravolantes son la esencia de la carrera, en especial en modo experto.





La vista interior de «Lamborghini...» ofrece una fantástica sensación de velocidad y un control perfectamente ajustado y bastante realista.

Atajos para ahorrar tiempo









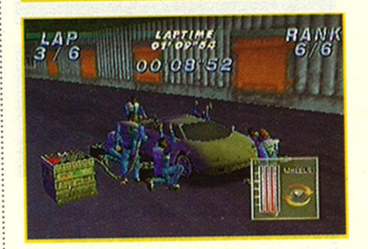


*Aquí, **como en «Wave Race» y en «MRC», también hay atajos.** Son secretos y por supuesto sirven para **ahorrar tiempo y penurias. Unos se ven a las claras,** otros, como los que tenéis arriba a la izquierda, os costaría descubrirlos si no estuviéramos nosotros aquí. Eso sí, no os vamos a decir en qué circuito lo podéis pillar.*











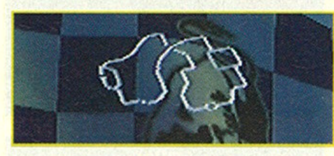




***¿Boxes interactivos?** Bueno, es un experimento para que cargar gasolina y cambiar gomas no resulte algo tan monótono. Funciona así: cuando entráis en boxes, veis dos barras y una flecha que indica hacia arriba. Moviendo de arriba a abajo el stick llenaréis de combustible el depósito. Y lo mismo para las ruedas. En este caso tenéis que girar el stick en dirección de las agujas del reloj. Cuanto más rápido lo hagáis, antes terminaréis la maniobra.*








Los circuitos son brillantes a nivel gráfico, *pero la sensación que queda al final es que son algo cortos, y que a pesar de su nitidez, echan de menos más elementos. Hay algunas construcciones a lo largo del recorrido, casas, puentes, barcos en el muelle, incluso edificios de oficinas, pero no son suficientes si nos ponemos en plan exigente, en plan 64 bits. Por lo demás, los seis trazados están bien diseñados. Son muy virados, apenas incluyen rectas de ésas enormes, que parecen no terminar nunca, y el "popping" es nulo: el escenario no aparece ni desaparece, simplemente está ahí. Cada circuito presenta un nivel de dificultad diferente, más duro a medida que nos acercamos al último. Y esto a lo que nos lleva es a jugar más, para trata de mejorar cada puntuación, cada tiempo.*

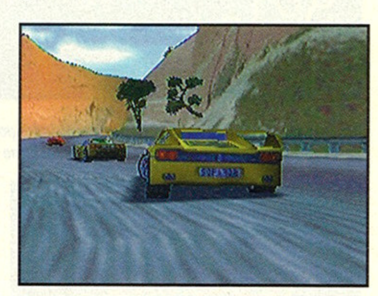
Mis coches favoritos



Veamos. ***Empezamos con dos coches, que en realidad son seis modelos: un Diablo y un Countach,*** *en tres carrocerías distintas. Después,* ***a medida que vayamos ganando torneos, recibiremos un nuevo coche,*** *con otras tres carrocerías. En total tendremos* ***24 modelos*** *a nuestra disposición (hay* ***cuatro modos arcade y dos de campeonato para ganar),*** *entre los que veréis carrocerías de ensueño: Porsche 959, Ferrari, Bugatti... Eso sí, a la hora de correr, mucho nos tememos que todos serán iguales. En fin, eso dicen los programadores...*

La estética del juego es excepcional. No sólo los Lamborghini son un copia fiel del modelo real, también los demás, aunque no lleven marca.

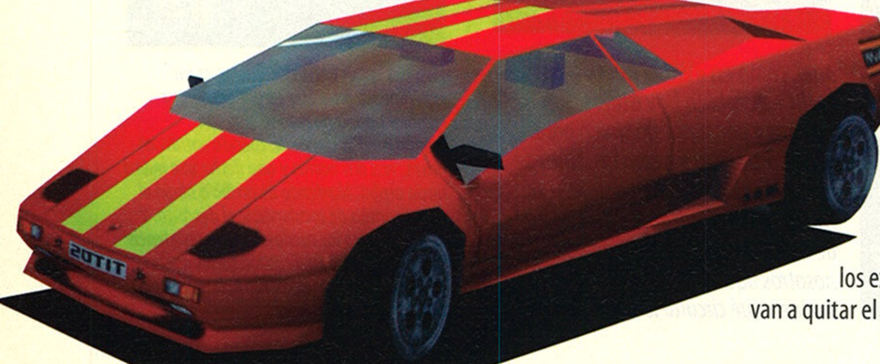




Seis modos de juego para todos los conductores

La pantalla de opciones da a elegir entre **arcade, campeonato, carrera simple o práctica.** La diferencia entre arcade y campeonato es que el primero va por tiempos. Hay que atravesar los "checkpoints" antes de que el contador llegue a cero, y por supuesto intentar llegar los primeros. El campeonato os pone a correr en los seis circuitos, tantas veces como queráis, y premia la posición final con puntos..

Cada vez que os acabéis un campeonato (novice y expert) o un arcade en sus cuatro modalidades **recibiréis un nuevo coche como recompensa.** Aunque no aparezca por ningún lado la marca, el parecido con Porsches, Vipers, Bugattis de los autos "fantasma" es evidente, así que es fácil hacerse a la idea de que los vehículos extra también nos van a quitar el hipo. Alucinante.



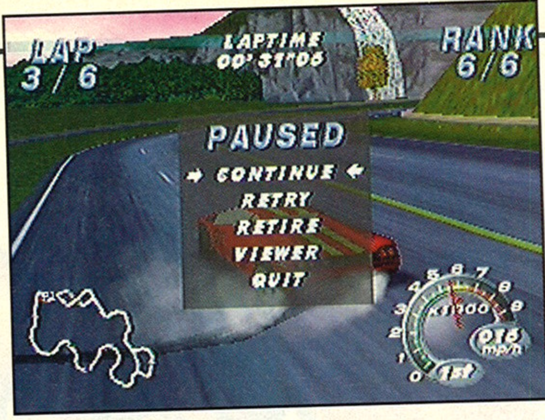
Conclusiones y cierre final

Técnicamente, el resultado es muy bueno pero parece descompensado. Los circuitos ofrecen un espléndido nivel de detalle, pero **los recorridos son cortos y algo sosos.** Se echan en falta más objetos en el decorado y colores brillantes; en estas condiciones el coche asume todo el protagonismo y hay carreras en las que los rivales salen como alma que lleva el diablo y os pasáis un rato grande solos por la pista. El sonido es muy bueno y es opcional subir o bajar efectos o música.

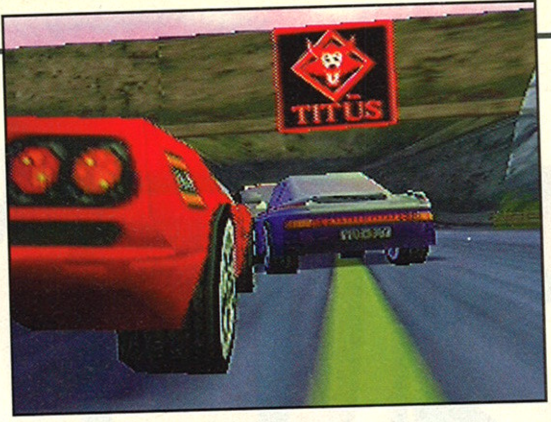
La velocidad flojea en las vistas exteriores, aunque el asfalto parece de verdad y es el único que le echa vértigo al asunto. No se pierde nitidez en los modos multiplayer; se pierden vistas y coches en carrera.

Si por algo se caracteriza este juego es porque no delata "popping" (el horizonte no aparece, está ahí) , y lo consigue sin tirar de niebla. Sólo hay un circuito nebuloso, pero parece más bien un efecto hecho adrede.

Sin duda **«Automobili Lamborghini» es el juego de coches más bonito y real de los que hay y van a venir.** Ninguno responde tan exactamente a modelos reales como éste y ninguno pone en pantalla polígonos gigantescos perfectamente ensamblados. **Si sólo fuera un poco más rápido** y le echara un poco más de gracia a los circuitos...



La opción "viewer", en el menú pausa, permite rotar la cámara, acercar y alejar la imagen, para disfrutar de cualquier escena en cualquier momento.



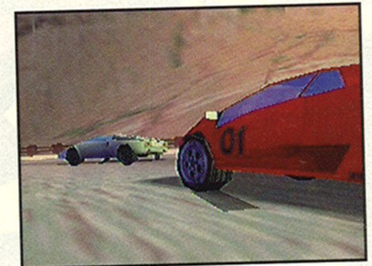
El juego presenta cuatro puntos de vista. Tres exteriores y uno interior, sin duda el que mejor refleja la suavidad y potencia del juego.











El control permite distinguir las reacciones entre el stick analógico y el digital. Aunque aquí siempre jugamos con el mando analógico.

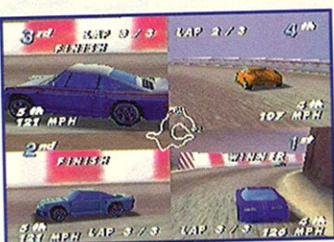


El sato es lo de menos. Fijaos en la sombra. Eso sí es un alarde técnico, sólo para Nintendo 64.

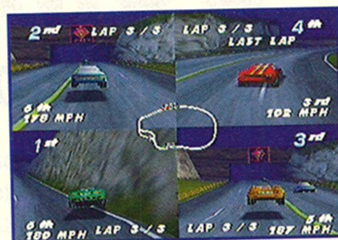


Uno de los botones C hace de espejo retrovisor y nos permite echar un ojo a los perseguidores.

Todos jugamos



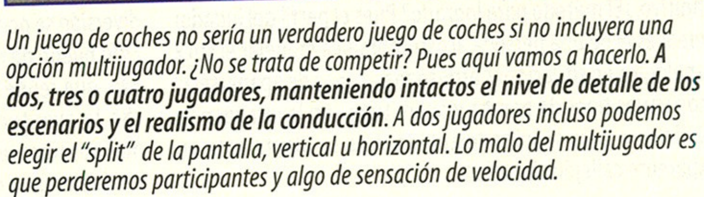












Un juego de coches no sería un verdadero juego de coches si no incluyera una opción multijugador. ¿No se trata de competir? Pues aquí vamos a hacerlo. A ***dos, tres o cuatro jugadores, manteniendo intactos el nivel de detalle de los escenarios y el realismo de la conducción.*** *A dos jugadores incluso podemos elegir el "split" de la pantalla, vertical u horizontal. Lo malo del multijugador es que perderemos participantes y algo de sensación de velocidad.*

El Análisis

GRÁFICOS  89

La sensación general es sobresaliente. Los Lamborghini lucen grandes y espectaculares, pero a los escenarios les falta chispa y unos cuantos objetos/construcciones más.

MOVIMIENTOS  84

Floja sensación de velocidad en las vistas exteriores. Animaciones increíblemente realistas y muy bien concebidas/diseñadas.

SONIDO  90

Música discotequera para correr como locos y efectos de postín entre autos y pistas.

JUGABILIDAD  89

El control del coche es progresivo y necesita entrenamiento. Se agradece la opción para cambiar de modo analógico a digital.

ENTRETENIMIENTO  91

Atrae por muchos aspectos. Su título, la promesa de conducir un Lamborghini real, el tamaño de los gráficos. Y además porque empieza fácil y luego se hace duradero, porque tiene varios modos de juego, y porque multiplica circuitos y coches.

TOTAL  **90**

- **Bien y regular por los decorados.** *Bien porque son virados, ofrecen pistas anchas y están bien ambientados, pero regular porque en general son cortos.*
- **La meticulosidad del control** *sólo se aprecia si te lo cuentan antes. Hay "grandes" diferencias entre el modo Full Analogic y Semianalógico.*
- **El realismo se pone ciego** *en este cartucho. Esto es un Lamborghini Diablo con todas las de la ley.*
- **La reproducción del asfalto roza la perfección.** *Sólo su rápido y veraz paso le confiere al juego el 90% de la sensación de velocidad.*



Quedaos con su cara, porque este personaje quiere volar por los aires vuestra consola. No es ninguna broma, su currículo está repleto de explosiones, y dicen que ha vuelto a poner su arsenal de bombas a punto.

NINTENDO 64
NINTENDO
HUDSON SOFT
ARCADE
96 MEGAS
2 NIVELES DE DIFICULTAD
DE 1 A 4 JUGADORES
BATERÍA: SÍ
CONTROLLER PAK: SÍ
RUMBLE PAK: NO

BOMBERMAN 64

Ha vuelto, y trae toda la munición

Si tenéis un momento para repasar la lista de lanzamientos, veréis que por la Nintendo 64 ya han desfilado casi todos los grandes personajes. Bomberman se hacía el remolón, pero por fin tiene su cartucho instalado en el catálogo de los 64 bits. El bombardero ha hecho una adaptación rigurosa del concepto que le llevó al éxito en la Super. Por eso en «Bomberman 64» también aparecen el modo aventura y el modo batalla, aunque ahora existe una interesante conexión entre ellos que os explicamos ya mismo.

Cinco mundos desafían tu inteligencia

En el **modo aventura** os encontráis al artificiero de Hudson moviéndose como pez en el agua por un **entorno tridimensional. La vista es siempre aérea**, pero los botones C del mando sirven para buscar la mejor perspectiva en cada momento. Es muy útil, pero también hay que reconocer que algunas veces ninguna parece ser la idónea.

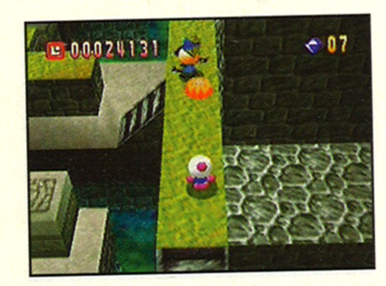
La aventura os permite acceder a **cuatro mundos desde el principio**, y sólo tras completarlos pasáis al último y definitivo. ¿El método para lograrlo? Pues el perfil del jugador ideal es el de una persona acostumbrada a manejar el stick analógico en situaciones arriesgadas, capaz de apañárselas con varios tipos de bomba y, sobre todo, con la inteligencia suficiente para seguir adelante cuando se plante ante un aparente callejón sin salida.

Escondidas en las cinco fases se encuentran **"piezas de repuesto" que sirven para equipar a Bomberman de cara al modo batalla**, y de ahí la conexión que decíamos antes. La idea es excelente, porque quien llegue más lejos jugando en solitario puede **grabar las piezas que encuentre en su Controller Pak** y presentar un personaje mejor preparado en las batallas a cuatro.

Y ya que os hemos introducido el modo batalla, nos queda decir que aunque Bomberman se nos disfrace de 64 bits, las **partidas entre varios jugadores siguen siendo su auténtico punto fuerte**. Los seis escenarios mantienen la perspectiva aérea, pero están llenos de escaleras para subir a otros pisos. Así que entre bombas que caen desde arriba y concursos de puntería en las alturas, el medidor de diversión se pone por las nubes. Es lo bueno de «Bomberman 64», que reúne en un cartucho la aventura individual más absorbente y la juerga en los duelos para cuatro jugadores.



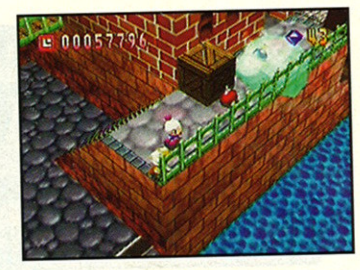




Green Garden



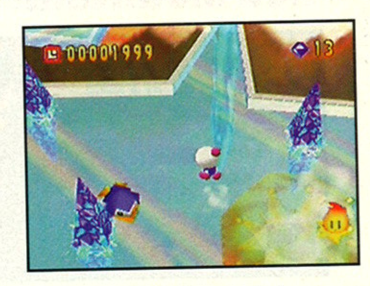




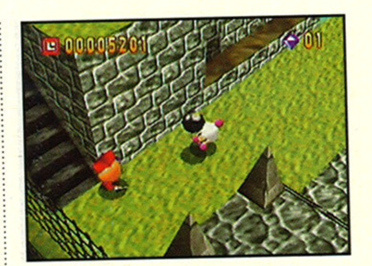
En esta fase el agua es la gran protagonista, y ***desentrañar el sistema de presas*** *que sirve para canalizarla, vuestro principal quebradero de cabeza.*

White Glacier

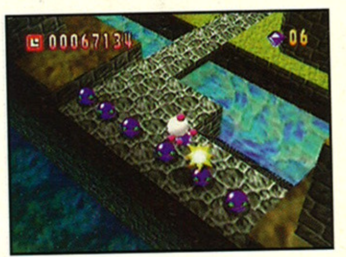




Hace mucho frío en esta ***montaña nevada****. El viento sopla fuerte, e incluso puede llegar a arrastraros al vacío. Más adelante las cosas se complican, porque el* ***suelo está completamente helado****, y los resbalones juegan malas pasadas.*





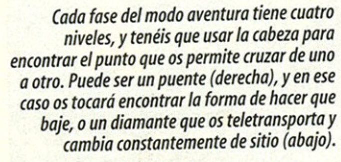




De otra cosa no, pero de bombas *vais a acabar sabiendo un montón con este juego. Las primeras que usáis son las clásicas de color negro, y con ellas aprendéis las técnicas más elementales: lanzarlas con la mano, darles patadas, apilarlas y también convertirlas en superbombas, que son más potentes. Más adelante descubrís las azules, que son bombas que se pueden activar por control remoto con el gatillo, y las rojas, que se diferencian de las normales porque tienen mayor poder de destrucción.*







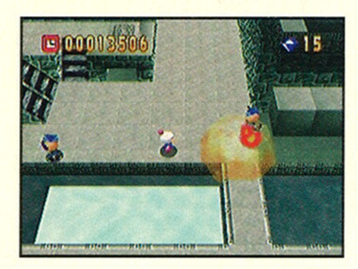
Cada fase del modo aventura tiene cuatro niveles, y tenéis que usar la cabeza para encontrar el punto que os permite cruzar de uno a otro. Puede ser un puente (derecha), y en ese caso os tocará encontrar la forma de hacer que baje, o un diamante que os teletransporta y cambia constantemente de sitio (abajo).



En «Bomberman 64» se dan cita dos modos de juego bien diferentes: por un lado, una aventura que mezcla la inteligencia con unos gráficos en 3D como los de «Super Mario 64». Por el otro, un modo para cuatro jugadores que asegura horas de diversión

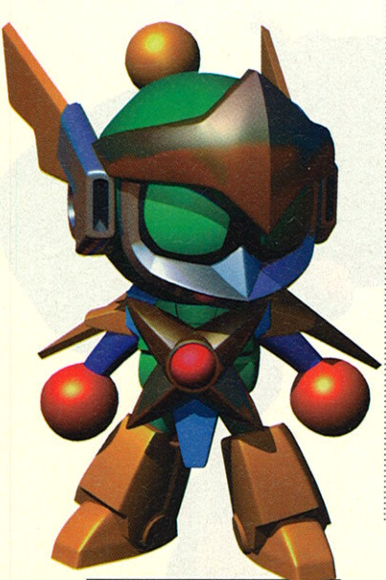






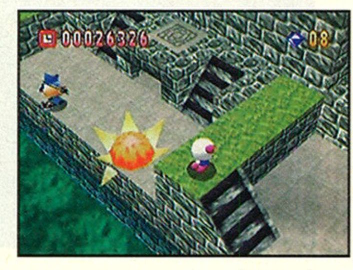


El modo aventura de «Bomberman 64» *es todo un ejemplo de lo que se puede llegar a hacer con un buen juego de cámaras. Aquí lo único innegable es que la perspectiva es siempre aérea, porque el resto puede variar en cada momento. O quizás ni siquiera eso: en algún nivel helado la cámara se sitúa incluso ¡debajo de los personajes! En fin, para que todo quede claro, sois vosotros los que a través de los botones C del mando (los amarillos) elegís la perspectiva que queréis llevar. El izquierdo y el derecho se utilizan para girar la cámara en torno a Bomberman, mientras que el superior y el inferior os sirven para acercaros o alejaros de él.*



Blue Resort





Pirámides, escaleras y algún que otro laberinto. *Es el típico escenario en el que tienes tu objetivo a la vista, pero no sabes cómo narices se llega hasta él.*

Red Mountain



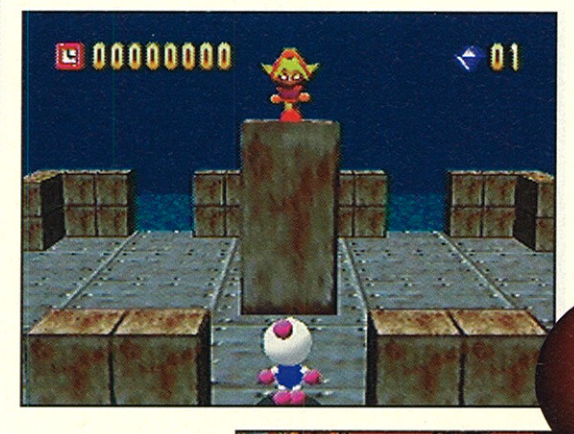


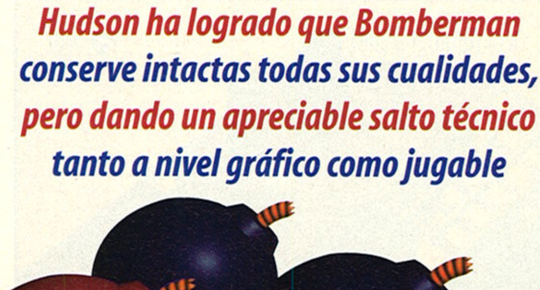
¿Habéis estado alguna vez en el ***interior de un volcán****? No es el infierno, pero se le parece. Está lleno de precipicios por los que corre lava hirviendo, y además cada cierto tiempo* ***llueven del cielo enormes bolas de fuego.***







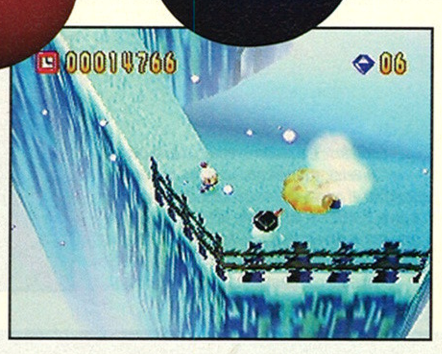




Hudson ha logrado que Bomberman conserve intactas todas sus cualidades, pero dando un apreciable salto técnico tanto a nivel gráfico como jugable



Las bombas no sólo sirven para acabar con los enemigos. También conviene ponerlas por los escenarios, porque al estallar aparecen items que os sirven para conseguir más potencia o para poner más bombas de una sola vez.







El joystick analógico ofrece una fiabilidad total para mover a Bomberman por los sitios más complicados. Además, los programadores le han sacado mucho partido al manejo de las bombas. Al final acabaréis haciendo todo tipo de virguerías con ellas.

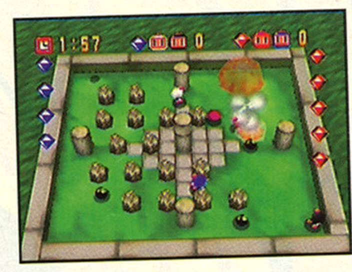


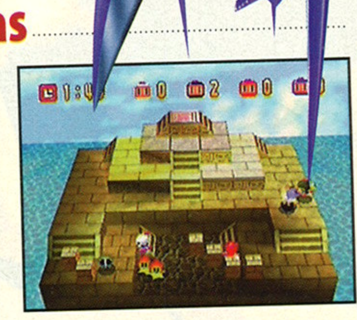




Locuras colectivas



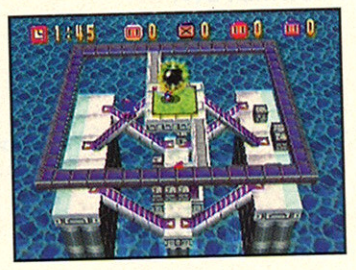












Jugar al **modo batalla de «Bomberman 64» entre cuatro amiguetes** *y formarse un "sarao" impresionante es algo casi instantáneo, aunque también podéis* **jugar vosotros solos contra la computadora.** *Los* **seis escenarios que aparecen tienen ahora varias alturas,** *así que permanecer en el nivel más bajo es una garantía segura de que os caiga un bombazo en la cabeza. Si elegís la* **opción por equipos,** *cada uno recibe unos diamantes que tiene que defender a toda costa, al tiempo que intenta acabar con los del contrario.*







Bomberman se cruza en su camino con enemigos de todo tipo. Los hay que se camuflan en el escenario (arriba a la derecha), otros que aturden al bombardero (arriba, izquierda), y también enemigos intermedios que aparecen en el segundo nivel de cada fase (izquierda).



Ni siquiera las bombas *son una garantía de éxito cuando os enfrentáis a los jefes finales del modo aventura. No es por desanimaros, pero seguramente tendréis que sacrificar alguna vida antes de encontrar la manera de acabar con ellos.*

El Análisis

GRÁFICOS  93

Bomberman demuestra que también domina las tres dimensiones. La opción "mueva la cámara a su antojo" resulta bastante útil.

MOVIMIENTOS  91

Los programadores se lo han "currado" para que una cosa tan poco agradecida como es una bomba ofrezca un montón de divertidas posibilidades.

SONIDO  82

No es lo mejor del juego. A la música le hacía falta más presencia, y los efectos son buenos, pero algo repetitivos.

JUGABILIDAD  90

El control es impecable. La dificultad de los jefes finales debería haberse repartido por el resto del juego. Son casi invencibles.

ENTRETENIMIENTO  91

El modo aventura y el modo batalla están equilibrados y dan mucho juego, aunque el primero se nos antoja un poco corto.

TOTAL 91

- *La* **fórmula dos por uno** *de «B64» es genial. Pocos juegos reúnen una aventura y un modo a cuatro tan divertidos.*
- *Los escenarios son muy bonitos, y el empleo de las* **tres dimensiones le da una nueva dimensión** *al modo aventura, que había sido el "patito feo" de los «Bomberman» de SNES.*
- *Los cinco mundos de la aventura ofrecen* **desafíos de inteligencia** *bastante tentadores. Sin embargo, se acaban demasiado pronto.*
- *Las* **batallas a cuatro jugadores** *siguen garantizando juerga y risas durante horas y horas, y la posibilidad de personalizar tu propio Bomberman les añade más interés si cabe.*



BOMBERMAN 64

Comienza la batalla. Te invitamos a participar en un concurso explosivo donde tendrás que demostrar cuánto sabes sobre «Bomberman 64», el nuevo prodigio de Nintendo 64.

1. ¿Sabrías decirnos el nombre de la compañía que ha programado «Bomberman 64»?
   a) Hudson Soft.
   b) Microprose
   c) RARE.

2. ¿Cuántos mundos tendrás que recorrer en el modo aventura?
   a) 10.
   b) 5.
   c) 2.

3. ¿Cuál de estos tres nombres no pertenece a un jefe final del juego?
   a) Hades.
   b) Mantis.
   c) Shao Khan.

4. ¿Cuántos jugadores pueden participar en el modo batalla?
   a) 5.
   b) 4.
   c) 10.

5) ¿En qué planeta viven los Bomberman?
   a) Planet Hollywood.
   b) Planet Bomber.
   c) Bomberland.

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón debidamente rellenado e indicando en una esquina del sobre: **Concurso Bomberman 64**.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **veinticinco**, que serán premiadas con un cartucho «Bomberman 64» para consola N64, un mando de control de colores y un controller pak. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días **17 de noviembre y 30 de diciembre de 1997.**
4. La elección de los ganadores se realizará el día **2 de enero de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de febrero de la revista Nintendo Acción.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS.

REGALAMOS

Los Bomberman os han preparado un auténtico concurso bomba. Quieren saber si conocéis su nuevo juego para Nintendo 64. Ese es el reto. Si lo aceptáis, puede que os vayáis a casa cargados de regalos

25 CARTUCHOS BOMBERMAN 64



25 MANDOS DE COLORES



25 CONTROLLER PAK



Nintendo
NINTENDO ESPAÑA, S. A.

Nintendo Acción

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....
Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Respuesta: 1 ....
Respuesta: 2 ....
Respuesta: 3 ....
Respuesta: 4 ....
Respuesta: 5 ....

Envía este cupón debidamente rellenado a: HOBBY PRESS, S. A. Revista Nintendo Acción. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: «Concurso Bomberman 64».

Clayfighter 63 1/3

Ponle una sonrisa a tus peleas





Siguen siendo los "enfants" terribles de la lucha. Se toman a risa los combates más descarnados, pero al mismo tiempo son capaces de partiros la cara mostrando una sonrisa de oreja a oreja. Ahora que también se han apuntado a las 3D, ¿quién va ser el guapo que detenga a estos gamberros?

- NINTENDO 64
- INTERPLAY
- INTERPLAY
- LUCHA
- 64 MEGAS
- 5 NIVELES DE DIFICULTAD
- 1 Ó 2 JUGADORES
- BATERÍA: NO
- CONTROLLER PAK: SÍ
- RUMBLE PAK: NO





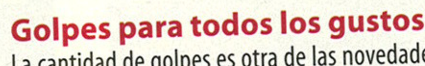
Los destellos que acompañan a los Special Moves son uno de los mejores efectos gráficos del juego.

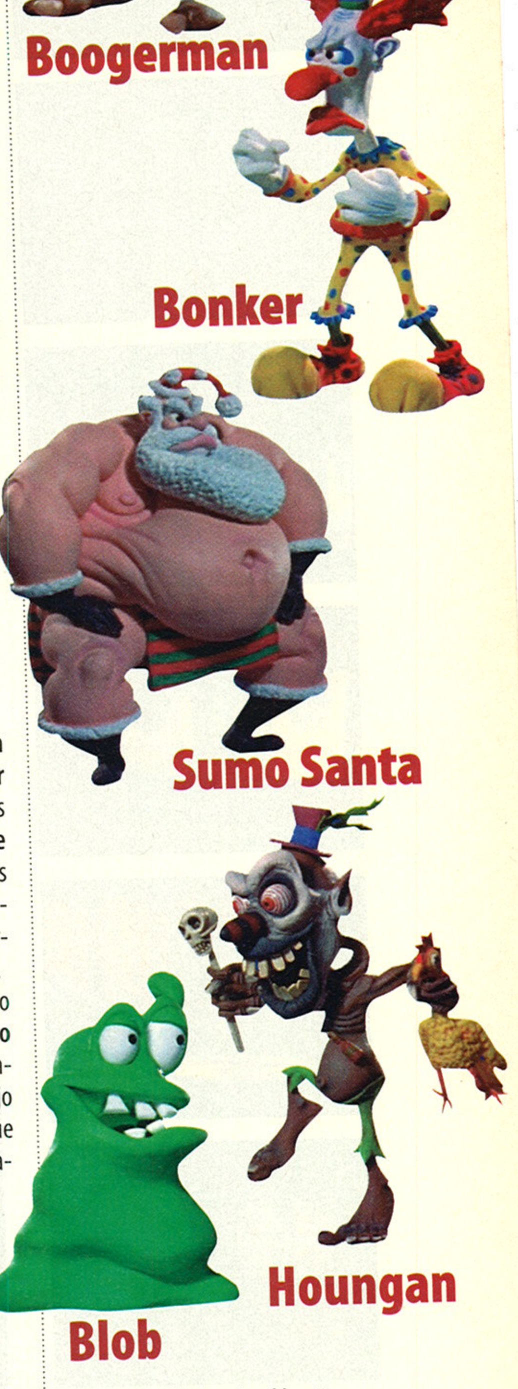
Artistas invitados






*Los combates de «Clayfighter 63 1/3» os dan la oportunidad de reencontraros con dos **de las estrellas más conocidas de la factoría Interplay: Earthworm Jim y Boogerman**. El gusano es el único de los dos que podéis elegir desde el principio, y **utiliza en las peleas la pistola y el látigo** con las que se buscaba la vida en sus juegos. Y de Boogerman...¡qué os vamos a decir! El **despliegue de todo tipo de flatulencias** que hace durante los combates confirma que el tío sigue siendo tan maleducado como siempre.*





En la pantalla de selección *sólo aparecen nueve personajes disponibles, aunque tres espacios inaccesibles indican que por allí rondan otros tantos luchadores ocultos. Los seleccionables desde el primer momento son Kung Pow, Bad Mr.Frosty, Blob, Bonker, Taffy, T.Hoppy, Ickybod Clay, Houngan y Earthworm Jim. El trío restante, Boogerman, Sumo Santa y Hobocop, es un poco tímido, y sólo se digna a enfrentarse a vosotros en los niveles de dificultad más altos. Si queréis saber el truco para poder controlarlos tenéis dos opciones: ganar el torneo o leer atentamente los próximos números de Nintendo Acción.*

El humor también tiene sitio dentro de un juego de lucha. Interplay ya nos lo advirtió cuando los «Clayfighter» hacían de las suyas en la Super, y sigue en sus trece ahora que lo que más pega es la N64. «Clayfighter 63 1/3» intenta **mantener el mismo estilo desenfadado de siempre**, pero adaptado a los nuevos tiempos. Entre sus **doce personajes** (nueve seleccionables y tres secretos) os encontráis a viejos conocidos como Bad Mr.Frosty o Taffy, y los nuevos (Hobocop, Houngan) no desentonan al lado de los veteranos. **Cada combate parece un concurso de golpes cachondos**, de forma que si Sumo Santa utiliza su barriga como arma de ataque, Kung Pow le responde defendiéndose con una sartén. La idea es que **prevalezca un tono divertido**, aunque sin dejar a un lado la emoción que caracteriza a este tipo de juegos.

Y ahora escenarios tridimensionales

Pero esta forma de lucha tan peculiar ya la conocíais de los anteriores «Clayfighter», así que estaréis deseando saber qué novedades aporta este cartucho. La principal es que aunque la **acción siempre se desarrolla lateralmente, los escenarios son tridimensionales** y la perspectiva cambia durante las peleas. Es una fórmula que ya utilizó «KI Gold», pero la diferencia está en que mientras los decorados del juego de Rare se movían de forma autónoma, en el cartucho de Interplay vosotros podéis rotarlos a vuestro antojo. Los escenarios se convierten así en un factor más con el que interactuar en las peleas, porque los podéis girar, por ejemplo, para esquivar el proyectil que os lance un rival.

Golpes para todos los gustos

La cantidad de golpes es otra de las novedades. **Una barra de energía adicional indica cuándo podéis realizar "Super Special Moves"** (con un nombre así sobran las explicaciones) y para el final os queda la **posibilidad de acabar con un Claytality**, versión en plan guasa de los Fatalities de «Mortal Kombat». La acción es rápida, y los intercambios de golpes se producen con fluidez, aunque la forma de realizarlos es muy parecida en todos los personajes.

Mención aparte merecen los modos de juego, pero no por su abundancia precisamente: **falta un modo torneo para darle más entidad al cartucho**. Por lo demás, los cinco niveles de dificultad son más que suficientes: el más bajo sirve para practicar todo tipo de movimientos, mientras que en los más elevados vuestros rivales son capaces de encadenar un par de combos al menor descuido.

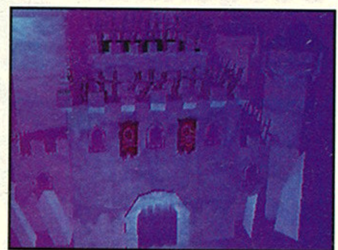
Puede que «Clayfighter 63 1/3» no sea el juego de lucha definitivo, pero en espera de que la N64 reciba ese título que realmente marque las diferencias, el juego de **Interplay aparece como una opción diferente, original y sobre todo muy divertida.**

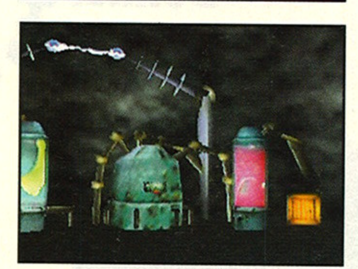


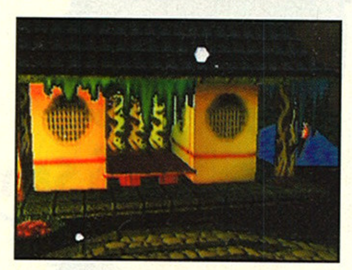


Los combos son una constante durante las peleas. En los niveles de dificultad más altos, vuestros rivales los realizan a la mínima, así que dominar esta técnica, y saber cómo cortarlos, es fundamental para la victoria.













Los escenarios de «Clayfighter 63 1/3» *tienen una característica especial: están todos interconectados. ¿Qué significa eso? Pues que si dais (o recibís, que todo es posible) el golpe justo en el lugar preciso, vosotros o vuestro contrincante salís despedidos por una puerta, una ventana o incluso el techo de una casa, y la pelea sigue desarrollándose como si nada hubiera ocurrido en un escenario distinto. Gracias a este sistema, es bastante posible que lleguéis a luchar en varios lugares diferentes durante un mismo combate.*



¡Pero qué es eso! El mismísimo Sumo Santa se despoja de su taparrabos para atacar con él a Bonker. La irreverencia de estos chicos no tiene límites.



El repertorio de golpes de cada luchador es bastante extenso. La versatilidad de Taffy le permite incluso sacar un arma y acribillar de esta forma a sus rivales.



Un hechicero contra un karateka, a cada cual más loco. Y es que la originalidad siempre está presente en los combates.



Los efectos especiales le ponen picante a los combates, ya sea un efecto luminoso o las voces de los luchadores.



The Blob es uno de los personajes más espectaculares. Sus golpes son una sorpresa: cambian de forma constantemente.

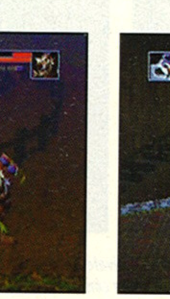
Finales con humor negro





Unos maestros de la parodia como son los Clayfighter no podían acabar los combates de otra forma que ***imitando los Fatalities de «Mortal Kombat». En este caso se llaman Claytalities****, y el resultado es más o menos el mismo, sólo que con bastante menos sangre y mucho más sentido del humor. Cuando a vuestro enemigo se le agota la energía, tenéis unos segundos para realizar la combinación correcta. Entonces se desencadena un movimiento como el que aparece en esta secuencia: Hoppy desenfunda su ametralladora y demuestra que la tiene bien engrasada.*











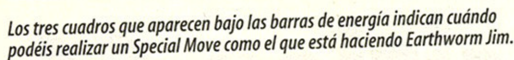




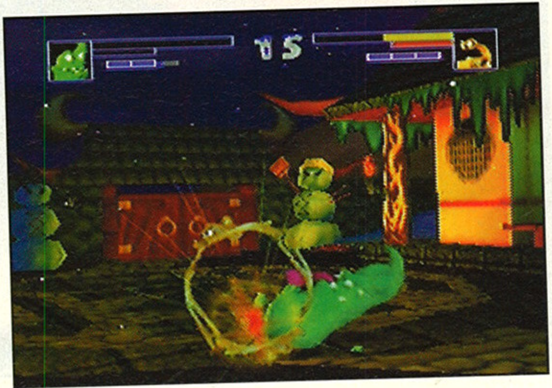


Recluido en su laboratorio *os espera el Dr.Kiln, el jefe final del modo historia. La mano derecha de este personaje no es tal mano, sino una ametralladora dispuesta a convertiros en un colador a la menor oportunidad. Por eso es conveniente que no os acerquéis mucho a él y, sobre todo, que no le elijáis como médico de cabecera.*





Los tres cuadros que aparecen bajo las barras de energía indican cuándo podéis realizar un Special Move como el que está haciendo Earthworm Jim.



Taffy y Blob son dos de los personajes que se mantienen de los juegos de SNES. Con todo, el plantel de luchadores de este cartucho está bastante renovado.





«Clayfighter 63 1/3» representa una visión de los juegos de lucha más divertida y desenfadada que de costumbre, pero sin perder un ápice de la intensidad que siempre ha presidido este género. Interplay ha conseguido crear un cartucho diferente y muy original.





El Análisis



GRÁFICOS

Mezcla escenarios tridimensionales con personajes en 2D, y el resultado queda muy aparente. Los cambios de cámara le dan vivacidad a la acción.



MOVIMIENTOS

El número de golpes por personaje es alto, y destacan por su originalidad. La posibilidad de rotar los escenarios también es un punto a favor.



SONIDO

Lo mejor es oír hablar a los personajes durante los combates. Los efectos especiales también aportan calidad a este apartado.



JUGABILIDAD

Se controla "con la gorra", pero la forma de hacer los movimientos es demasiado parecida en cada luchador, lo que resta jugabilidad.



ENTRETENIMIENTO

Los combates son muy divertidos, y el tema de los personajes secretos anima a ir subiendo la dificultad. Lástima que no incluya un modo torneo.



TOTAL 89

Y sin embargo se mueven









Los personajes de «Clayfighter 63 1/3» siempre se desplazan lateralmente, pero **el movimiento de los escenarios da a los combates una notable sensación 3D.** *Para conseguir este efecto, la gente de Interplay ha creado unos* **decorados tridimensionales que giran a izquierda o a derecha** *dependiendo de si presionáis el gatillo o el botón R del mando, con lo que de hecho os podéis mover por los escenarios. Además, las cámaras también realizan zooms a medida que los luchadores se acercan o se alejan. De lo variada que resulta la acción con tanto cambio de perspectiva dan testimonio estas cuatro imágenes pertenecientes al mismo combate.*

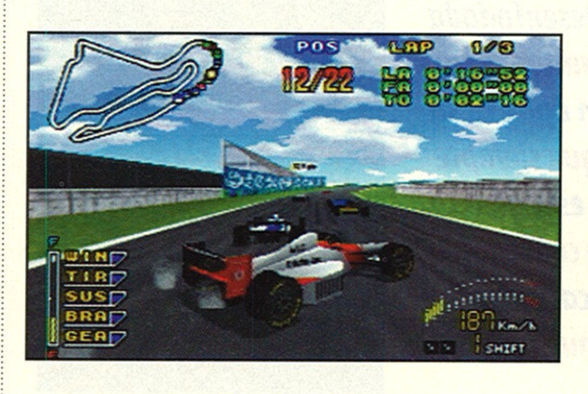
- *«Clayfighter 63 1/3» es un juego de lucha con sentido del humor, pero eso no quita para que la* **acción se viva con la intensidad típica** *de este género.*
- *Los escenarios son el aspecto más impactante del juego. Gracias a ellos, las* **peleas se desarrollan casi en 3-D.**
- *La* **variedad de los personajes** *no se limita sólo a su aspecto, sino también a su forma de luchar. La presencia de Boogerman y Earthworm Jim, un acierto.*
- *Que no haya quedado espacio para* **algún modo de juego más,** *aparte del historia y el de dos jugadores. Es la principal carencia del cartucho.*





F-1 Pole Position 64

La Fórmula 1 es así





Ubi ha pretendido que su F-1 fuera sobre todo real. De ahí que los nombres "casi-de-verdad" del original de Human hayan dado paso a los **créditos genuinos, coches y escuderías incluidos. Los circuitos también son fieles a rajatabla.** Tienen las mismas curvas, rectas, boxes y gradas que los auténticos; los bosques, los túneles y hasta las vallas publicitarias. El control se ha contagiado de este espíritu de realidad a cualquier precio, aunque ofreciendo algunas variantes.

Esas variantes dependen de una opción que hay en la pantalla de configuración y se llama "Machine Damage". Si no la activáis, el vehículo resulta bastante manejable y sus "constantes vitales" no sufren el paso de las vueltas. El coche se conduce con comodidad y soltura. Si por el contrario decidís activarla en "modo hard", conoceréis el lado más oscuro y tétrico de la Fórmula 1. El volante se volverá más duro, el coche pesará horrores, las suspensiones no aguantarán dos vueltas y el motor estallará a la mínima. En esas condiciones **se os exige un pilotaje perfecto**, sin concesiones a la galería y sin frenadas en el último momento. En una palabra, apta para Schumachers y Villenueves. Afortunadamente **podéis configurar el bólido antes de empezar a correr**, y una vez en carrera tenéis los **boxes a vuestra disposición para cambiar neumáticos y llenar el depósito.** Pero ojo, aquí no se arreglan suspensiones ni motores a punto de siniestro. Si estáis en esa situación, preparaos para abandonar la carrera.

Completo y vistoso, aunque faltan detalles

La sensación de velocidad está en todo momento bien conseguida. Recae fundamentalmente en el asfalto y en el horizonte, mientras que el coche parece andar un poco más lento; fijaos en él para comprobar lo que os decimos.

El **entorno gráfico está trabajado en tres dimensiones** y se abastece de polígonos. Los escenarios son reproducciones de los **trazados reales, que cumplen su papel pero resultan algo sosos.** Lo mismo ocurre con el gráfico del bólido. Mientras en la pantalla de selección y en boxes



NINTENDO 64
UBI SOFT
HUMAN
CARRERAS
64 MEGAS
3 NIVELES DE DIFICULTAD
1 JUGADOR
BATERÍA: NO
CONTROLLER PAK: SÍ
RUMBLE PAK: NO



Debéis vigilar de cerca las constantes del bólido. Atentos al marcador de la izquierda. Indica el estado del alerón, ruedas, suspensión, freno y cambios.



Los efectos atmosféricos están muy bien conseguidos. En especial uno de estos aguaceros que encharcan la pista y lo envuelven todo en una densa niebla.

Podéis fabricar vuestro propio campeonato de Fórmula 1. Fichar a un piloto para vuestra escudería, modificar las especificaciones del coche e incluso decidir si el bólido va a sufrir averías o no.



Las salidas de pista están a la orden del día en cualquier carrera. Ocurren cuando nos pasamos de frenada en alguna curva, y por supuesto reducen a cero la velocidad. Puede que en la cuneta encontréis algún coche averiado.



El cartucho incluye los dieciséis circuitos oficiales del campeonato de Fórmula 1. Y cada recorrido está reproducido fielmente. Desde las curvas a los boxes, pasando por las vallas publicitarias. Arriba tenéis el de Cataluña, Gran Premio de España.



Esta vista interior proporciona gran sensación de velocidad. Permite enfrentarse a la carrera a toda pantalla y hace que nos concentremos en el asfalto, que es el que transmite esa sensación. Lo malo es que nos resta capacidad de control.



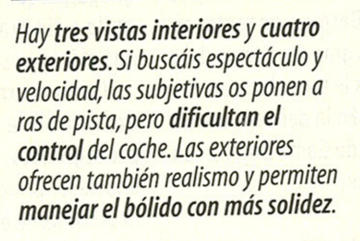
Siete perspectivas





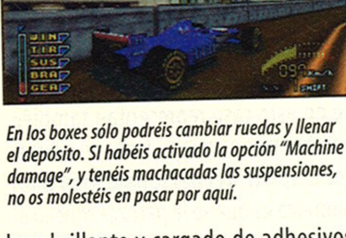






*Hay **tres vistas interiores** y **cuatro exteriores**. Si buscáis espectáculo y velocidad, las subjetivas os ponen a ras de pista, pero **dificultan el control** del coche. Las exteriores ofrecen también realismo y permiten **manejar el bólido con más solidez**.*





En los boxes sólo podréis cambiar ruedas y llenar el depósito. Si habéis activado la opción "Machine damage", y tenéis machacadas las suspensiones, no os molestéis en pasar por aquí.

El Análisis



GRÁFICOS 70

Los circuitos se llevan gran parte de la nota; el coche, sin embargo, merece un pelín menos.

MOVIMIENTOS 80

La sensación de velocidad está bien conseguida, desde cualquier vista. Una pena que las animaciones del coche sean algo ortopédicas.

SONIDO 60

Mejorable. La comunicación por radio deja que desear y el tono de los motores no está bien reproducido. ¿Culpa de la máquina?



JUGABILIDAD 80

El control es tan exigente como vosotros elijáis en la pantalla de opciones ("machine damage"), y la dificultad va de su mano.



ENTRETENIMIENTO 85

Hay que valorar como corresponde la aparición de pilotos y escuderías reales, y la posibilidad de crearnos nuestro propio campeonato. Y por duración que no quede: 16 circuitos, 3 modos de juego, veintidós conductores...

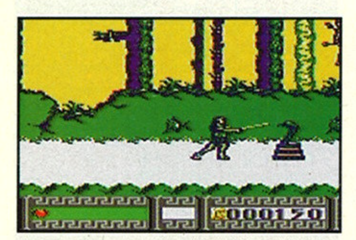
TOTAL 80

- **La obsesión por el realismo es uno de los puntos fuertes del juego.** *La sensación de velocidad también está muy bien conseguida.*
- *Las* **opciones pueden convertir el juego en una simple carrera** *o en la competición más difícil a la que jamás te hayas enfrentado.*
- **Los gráficos resultan sosos** *en general, y el sonido, algo enlatado.*
- **Falta una opción para dos jugadores** *y, ya que estamos, Rumble Pak.*
- **Se puede elegir** *el modo de control vía pad: cruceta digital o stick analógico, muy útil para el que no se apañe.*

luce brillante y cargado de adhesivos, en carrera **aparece vacío, falto de detalles.**

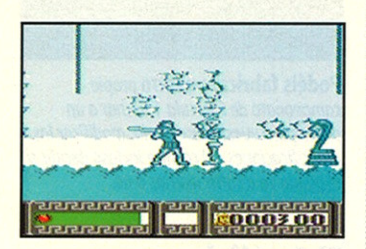
El apartado sonoro también es mejorable. El rugido del motor no deja en buen lugar la afinada melodía de los motores de estos bólidos. Sí que **merece la pena detenerse en los cambios meteorológicos.** Ver como el cielo, perfecto en este juego, deja de lado el sol radiante para sumirse en una tormenta gris, es toda una experiencia digna de elogio.

En conclusión, «F-1 Pole Position» debe ser sólo **el comienzo de una excelente amistad entre la Fórmula 1 y la Nintendo 64.** Un buen juego, real y muy completo, al que todavía le faltan muchos detalles, sobre todo gráficos.



Aunque aparecen pocos enemigos a lo largo del juego, con casi todos tendréis que utilizar la espada. Y dicho de paso, no es que se controle muy bien.







GAME BOY
THQ
TIERTEX
ACCIÓN
4 MEGAS
1 NIVEL DE DIFICULTAD
1 JUGADOR
PASSWORDS

El Análisis

GRÁFICOS 60
Los sprites son demasiado pequeños y los escenarios están poco trabajados.

MOVIMIENTOS 63
La verdad es que Hércules no se mueve mal, su problema es que es demasiado lento.

SONIDO 80
Siendo una película de Disney, la banda sonora es uno de los puntos fuertes.

JUGABILIDAD 60
No es demasiado difícil, pero la imprecisión del control lo complica todo.

ENTRETENIMIENTO 68
Un juego típicamente infantil reservado para los fans de Disney.

TOTAL 66



Hercules

Héroe griego busca casa en la portátil





El protagonista de la próxima película de Disney ya sabe lo que es el pluriempleo. Después de tantos siglos conformándose con ser uno de los grandes héroes de la mitología clásica, al bueno de Hércules le toca ahora aparecer por partida doble en las pantallas. En la del cine, con un filme que se estrena estos días. Y en la de Game Boy, con un cartucho simpaticón aunque algo simple.

Un juego orientado al público infantil

Aunque todavía no hemos visto la película, no hace falta ser un lince para imaginar que las **nueve fases que nos invita a jugar este «Hercules»portátil** intentan seguir paso a paso su argumento. Se trata de una **mezcla de acción y plataformas con scroll lateral**, pero tampoco penséis que nuestro héroe va a ser una especie de Rambo en versión griega, porque **todo transcurre a un ritmo bastante tranquilo** y sin grandes sobresaltos. Una señal inequívoca de que el juego está orientado hacia el público infantil.

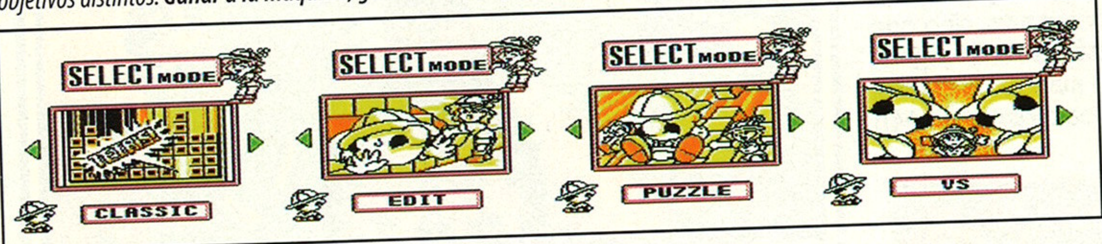
Como ocurre en otras conversiones de Disney, lo más **destacable a nivel gráfico son las animaciones del protagonista**, aunque en este caso representan también uno de los principales problemas, ya que su lentitud dificulta seriamente el control. El **sprite del personaje está bien detallado y**, aunque tampoco es que se le parezca mucho al héroe griego, por lo menos ofrece una variada gama de movimientos: puede **agacharse, trepar, saltar, correr y hasta embestir**. Los decorados tienen más miga de la que parece. Por ejemplo, si os paráis a investigar en algunas zonas, encontraréis items para recuperar energía. Con todo, a Hércules se la da mejor la pantalla grande que la pequeña.

Tetris Plus

Un juego de siempre para la gente de hoy

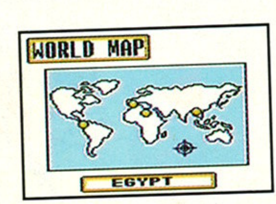
Elige objetivo

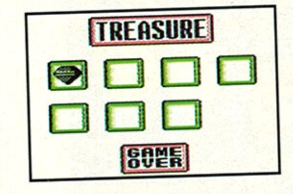
No son cuatro formas diferentes de encajar piezas, son cuatro objetivos distintos. ***Ganar a la máquina, ganar a un amigo, salvar al pequeño profesor y construirnos nuestros propios escenarios.*** *Viene muy completo este nuevo Tetris.*

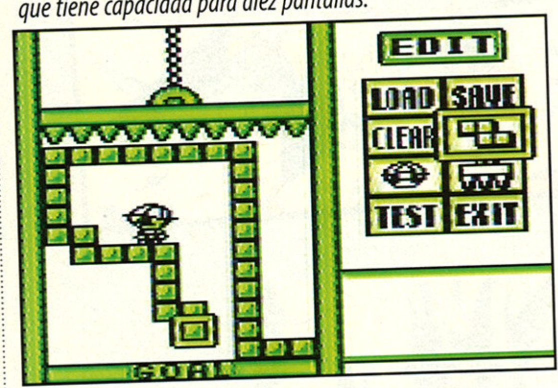


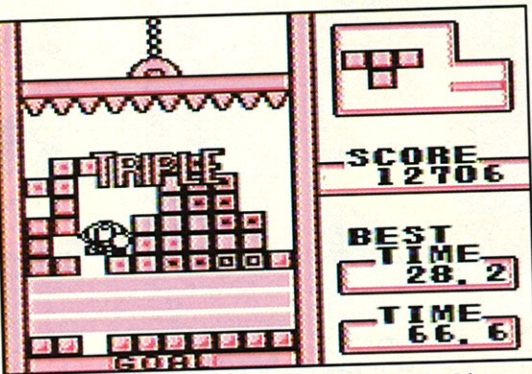
Decide cómo jugar

El modo edición era una obligada extensión a la nueva opción de puzzle. Se trata de ***crear nuestros propios escenarios, para que cuando ya te lo hayas pasado todo, aún puedas elaborar nuevos retos.*** *A un lado de la pantalla están los elementos que intervienen en el juego. Tú eliges dónde poner los ladrillos, la sierra y al profesor. Luego "testeas" la configuración y la salvas en la pila del cartucho, que tiene capacidad para diez pantallas.*









La mecánica del modo puzzle añade un nuevo aliciente a «Tetris». Evitar que el profesor sea lastimado por la sierra. Para ello debemos abrirle un camino que llegue hasta el suelo. Él nos recompensará entregándonos algún tesoro.

Se reunieron los ingenieros de Nintendo para decidir cómo podían mejorar lo inmejorable, qué novedades habría que incluir para hacer de Tetris un juego de hoy sin usurparle su tradicional jugabilidad, hasta dónde se podía llegar para añadir lo justo sin que nada cambiara. La respuesta la encontraron en **«Tetris Plus», una sabia fórmula de continuidad** que añade al Tetris de siempre un par de modos de juego tan simples como adictivos.

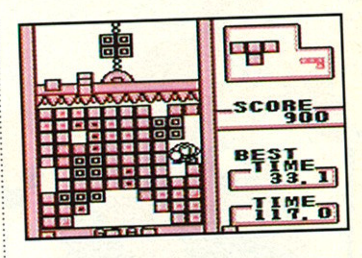
Suficiente para triunfar, necesario en estos tiempos

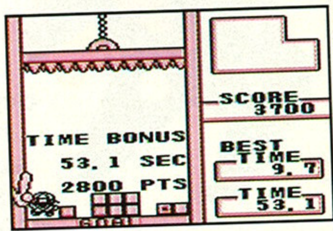
«Tetris Plus» presenta **cuatro opciones de juego**. La primera, el **Tetris de siempre, listo para disfrutar al instante**, y con colores si lo cargas en un Super Game Boy; la segunda, un **versus para que conectéis dos máquinas** y os retéis a partidas sinfín; y es en la tercera y cuarta donde encontráis lo realmente nuevo. El modo puzzle y el de "edición".

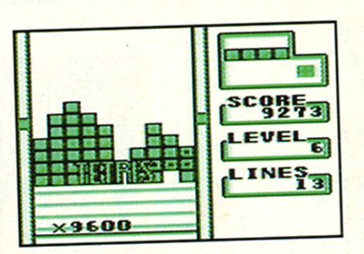
El puzzle funciona como un Tetris normal y corriente, excepto por dos pequeños detalles. Uno es que **hay un tipo, un simpático profesor, correteando entre las fichas**, y el otro es que una amenazante sierra de afiladas púas cae lentamente desde arriba con objetivo rebanar al profesor. Lo habéis adivinado. Hay que limpiar la pantalla de fichas, o por lo menos **despejar el camino hasta el suelo a nuestro hombre**. La mecánica es bastante simple. El tipo va de izquierda a derecha continuamente. Tírale una ficha encima, y la escalará. Pero déjale dos espacios limpios e iniciará el descenso. Hay **cien de estas estratégicas pantallas en el cartucho**; cuando salves cierto número recibirás a cambio un tesoro. ¡Qué bien! Además hay premio.

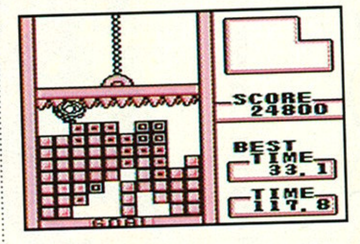
La opción edición nos permite crear una pantalla a nuestro gusto. Colocar los ladrillos dónde y cuántos queramos, poner al profesor en el lugar de la pantalla que nos plazca y situar la sierra también donde nos venga en gana: más arriba o más abajo. Luego podemos testear el resultado y grabarlo en la pila que viene de serie. Puedes **almacenar nada menos que 10 escenarios pregrabados.**

Los ingenieros de Nintendo han vuelto a dar con la clave. Un Tetris que es un Tetris, pero que tiene el punto justo de novedad, el imprescindible para ir a la tienda y comprárselo; tengas o no el de siempre.









GAME BOY
NINTENDO
NINTENDO
PUZZLE
2 MEGAS
3 NIVELES DE DIFICULTAD
1 Ó 2 JUGADORES
BATERÍA

El Análisis



GRÁFICOS
Aunque el Super Game Boy añade colores, resulta imposible, como siempre, valorar el aspecto gráfico de este juego.



MOVIMIENTOS
Suficientes. El de las fichas, y sumamos los pasos y la escalada, simples, simples, de un muñeco en el modo puzzle.



SONIDO
Made in Tetris. El típico, de toda la vida. Beeps y otros sonidos similares, también sin nota.



JUGABILIDAD
El modo puzzle está ajustadísimo, para que ni te lo pases en dos días, ni sufras durante años.



ENTRETENIMIENTO
Si prefieres el Tetris de siempre, aquí lo tienes. Y si quieres novedades, pues también. Esta vez eliminar filas no es el único objetivo.



TOTAL 92

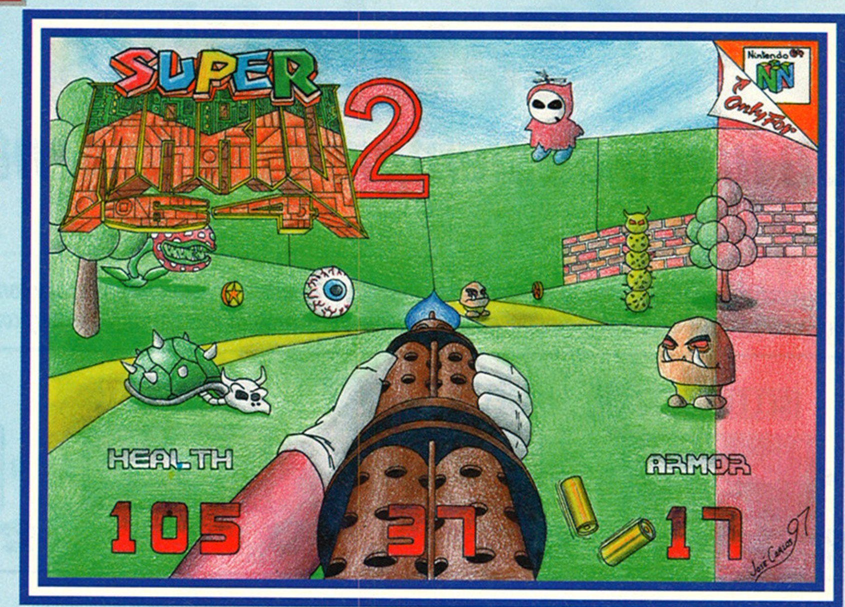
ZONA ZERO

¡¡Llueven pads de N64!!



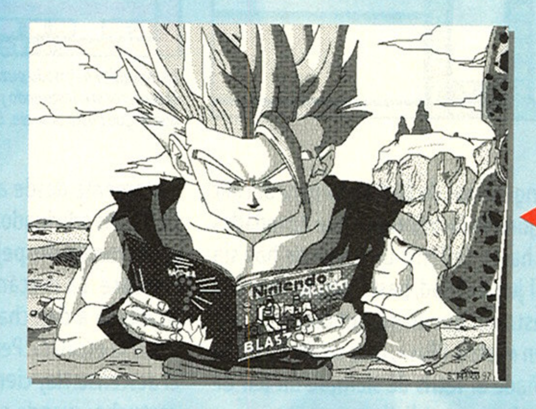
José Carlos Acedo Amado (Cáceres)

Chico, eres un ser privilegiado. No sólo hemos elegido tu dibujo como el mejor del mes, sino que además estrenas regalo. ¡¡Un mando de control colores para Nintendo 64!!





Manuel Martín Esteve (Barcelona)



Francisco J. Alzaga Estébanez (Burgos)





Ion Elberdin Navarro (Madrid)

Salvador Marco (Madrid)



Pablo Lancharro Hortal (Madrid)

El Balón de Nintendo Acción



Para conseguir este fenomenal balón, envíanos un dibujo a la revista. Si aparece publicado, te lo mandaremos a casa.

Escribe a HOBBY PRESS,S.A. "NINTENDO ACCIÓN" C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID. En una esquina pones ZONA ZERO.

A veces llegan Cartas ...

Catastrofistas

N.A:
Os adjunto este dibujo que ya dejé por dimi-
nado y que está hecho un churro

Andrés García Mangas (Asturias)

XXX

Si me publicas esta carta te mando más fotos de estas.



Sergio Rodríguez Eirás (Asturias)

Chantajistas

SOMOS UN TRIO DE MATONES QUE TENEMOS SECUESTRADO A MIYAMOTO.
EL RESCATE SON 3 NINTENDOS 64, 3 BLAST CORPS Y 3 MARIO KART 64. EL PLAZO ES DE 2 MESES. SI NO LE PONDREMOS A MIYAMOTO TODOS LOS CAPITULOS DE RUBI, CRISTAL Y AGUJETAS DE COLOR DE ROSA (CULEBRONES) Y TODOS LOS DICOS DE JOSE LUIS PERALES Y MANOLO ESCOBAR.★

Pablo y Andrés Blanco (Oviedo)

De la galaxia 64

HOLA A TODOS LOS TERRICOLAS.

ESTE MENSAJE ES UN AVISO, NUESTROS ESPIAS HAN CONFIRMADO EL AVISTAMIENTO DE NUEVAS ARMAS DE ATAQUE A LAS QUE LLAMAIS ALGO ASI COMO NINTENDO 64. LO DE 64 SUPONEMOS QUE ES EL RANGO DE ATAQUE PERO NO ENTREMOS ENDETALLES. SABEMOS QUE SON ARMAS PORQUE HEMOS VISTO QUE VUESTROS SOLDADOS INSERTAN UNA ESPECIE DE MUNICION EN LA QUE HAY INSCRITO LAS PALABRAS 'LYLAT WARS', SABEMOS QUE ATACAIS A DISTANCIA DESDE VUESTROS HOGARES Y LAS NAVES QUE NOS ENVIAIS A ATACARNOS LAS CONTROLAIS A DISTANCIA.

NOS HEMOS HECHO CON LA LICENCIA DE HACER UNA NUEVA ENTREGA DE CONDEMOR, ASI QUE SI NO PARAIS DE ATACARNOS HAREMOS LA TERCERA PARTE.

Raúl Ferrás (Barcelona)

Absurdas

Esta
Esta es
Esta es la
Esta es la manera
esta es la manera mas
Esta es la manera mas tonta
Esta es la manera mas tonta de
Esta es la manera mas tonta de deciros
Esta es la manera mas tonta de deciros que
Esta es la manera mas tonta de deciros que quiero
Esta es la manera mas tonta de ~~que~~ deciros que quiero la
Esta es la manera mas tonta de deciros que quiero la Nintendo 64

Pol López Grau (Barcelona)

Directas

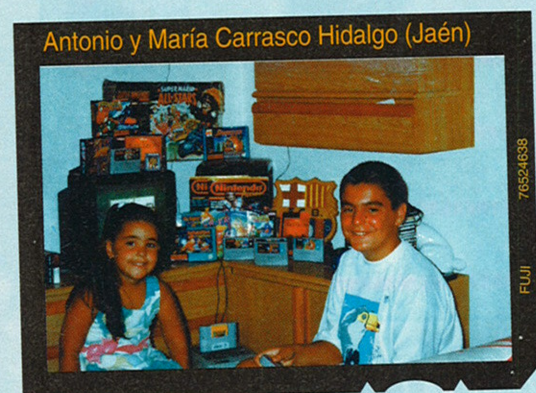
Ola soy Johan y tengo 9 años.

Los videojuegos es lo mio, pero lo que mas me gusta son las consolas ¡Nitendo!

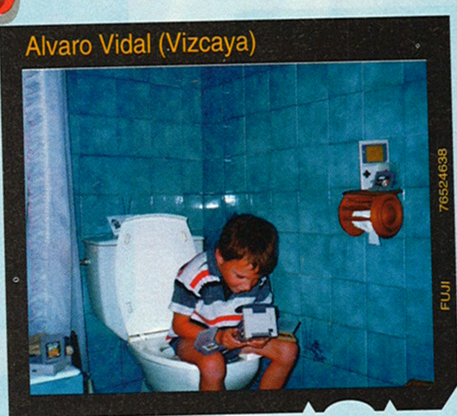
Johan de Bruin (Almería)

Vuestras mejores fotos

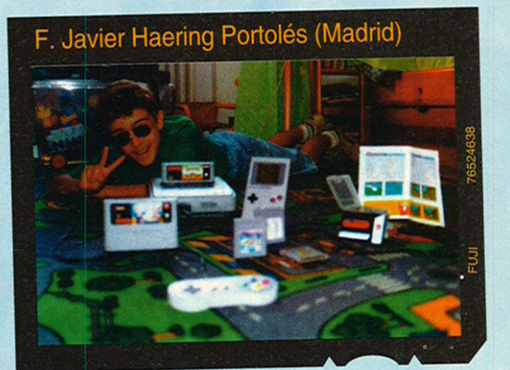
Antonio y María Carrasco Hidalgo (Jaén)



Alvaro Vidal (Vizcaya)



F. Javier Haering Portolés (Madrid)



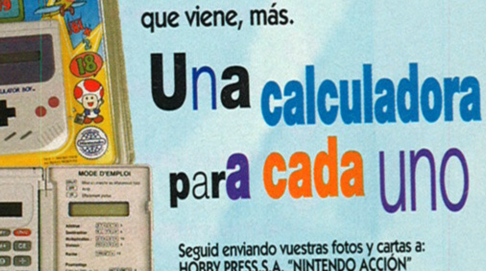
María Campoy Ruiz (Murcia)



Mario Arén Vale (Lugo)



Ahí, ahí. Esto es lo que queremos. Fotos originales, casi indiscretas. Que os rompáis el coco buscando lugares únicos, y que por supuesto os acompañen vuestras consolas y unas cuantas Nintendo Acción. El mes que viene, más.



Una calculadora para cada uno

Seguid enviando vuestras fotos y cartas a:
HOBBY PRESS,S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO. LA FOTO**

EL PULSO

NINTENDO 64 CONTINÚA EN MOVIMIENTO

«Bomberman 64», «Clayfighter 63 1/3» y «Automobili Lamborghini» son algunas de las novedades que tenemos este mes para 64 bits. A medida que se acercan las navidades, ya veis como el catálogo de Nintendo 64 va creciendo en calidad y cantidad, mostrando una cara absolutamente saludable. Y las sorpresas no se detendrán ahí. Títulos como «Diddy Kong Racing», «Top Gear Rally» o «Mischief Makers» pronto harán las delicias de todos los "64 biteros".



Bomberman 64. Nintendo 64

NINTENDO

1	SUPER MARIO 64	NINTENDO • PLATAFORMAS	1 MES	3
2	MARIO KART 64	NINTENDO • CARRERAS	1 MES	1
3	LYLAT WARS	NINTENDO • SHOOT EM UP	1 MES	4
4	GOLDENEYE	NINTENDO • ACCIÓN 3D	1 MES	5
5	TUROK: DINOSAUR HUNTER	ACCLAIM • ACCIÓN 3D	1 MES	6
6	ISS 64	KONAMI • FÚTBOL	1 MES	2
7	BOMBERMAN 64	NINTENDO/HUDSON • ARCADE	1 MES	N
8	EXTREME G	ACCLAIM • CARRERAS	1 MES	7
9	WAVE RACE 64	NINTENDO • CARRERAS	2 MESES	=
10	BLAST CORPS	NINTENDO • ARCADE	1 MES	8
11	SHADOWS OF THE EMPIRE	NINTENDO • ACCIÓN 3D	1 MES	10
12	CLAYFIGHTER 63 1/3	INTERPLAY • LUCHA	1 MES	N
13	AUTOMOBILI LAMBORGHINI	TITUS • CARRERAS	1 MES	N
14	DOOM 64	GT INTERACTIVE • ACCIÓN 3D	1 MES	11
15	MULTI RACING CHAMPIONSHIP	OCEAN • CARRERAS	1 MES	12

SUPER NINTENDO

1	TERRANIGMA	NINTENDO / ENIX • RPG	8 MESES	=
2	DONKEY KONG COUNTRY 3	NINTENDO • PLATAFORMAS	8 MESES	=
3	TINTÍN Y EL TEMPLO DEL SOL	INFOGRAMES • AVENT./PLATAF.	2 MESES	=
4	LUCKY LUKE	INFOGRAMES • PLATAFORMAS	2 MESES	=
5	LOST VIKINGS 2	INTERPLAY • ACCIÓN/ESTRATEGIA	2 MESES	=
6	SUPER STAR WARS	LUCAS ARTS • AVENT./PLATAF.	3 MESES	=
7	SUPER MARIO WORLD 2	NINTENDO • PLATAFORMAS	2 MESES	=
8	STREET FIGHTER ALPHA 2	CAPCOM • LUCHA	2 MESES	=
9	TETRIS ATTACK	NINTENDO • PUZZLE	4 MESES	=
10	KIRBY'S FUN PACK	NINTENDO • PLATAFORMAS	4 MESES	=

GAME BOY

1	TETRIS PLUS	NINTENDO • PUZZLE	1 MES	N
2	LUCKY LUKE	INFOGRAMES • PLATAFORMAS	1 MES	1
3	DONKEY KONG LAND 2	NINTENDO • PLATAFORMAS	1 MES	2
4	TINTÍN Y EL TEMPLO DEL SOL	INFOGRAMES • PLATAF./AVENT.	1 MES	3
5	TETRIS ATTACK	NINTENDO • PUZZLE	1 MES	4

Nintendojo

¡ESPERAMOS VUESTRAS CARTAS!

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a **Hobby Press, S. A., Nintendo Acción, C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre **"Nintendojo"**. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admiten anuncios de carácter comercial.

VENTAS

Vendo *Shadows of The Empire* de Nintendo 64. Precio económico. Preguntar por Samuel. Tel. 91/ 533 15 71.

Vendo Game Boy con adaptador de corriente, dos lupas, funda y juegos. Vendo a buen precio. Preguntar por Xavier. Tel. 972/ 51 12 79.

Vendo los juegos de Super Nintendo: *Secret of Evermore* (3.000 pta.), *Mario Kart* (3.000 pta.), *Yoshi's Island* (5.000 pta.), *Illusion of Time* (3.000 pta.), *Battletoads y Double Dragon* (2.000 pta.), *Legend of Zelda* (3.000 pta.) y *Mr. Nutz* (2.000 pta.). Tel. 947/ 20 02 70. Preguntar por Rubén.

Vendo *Mario Kart 64* y *Shadows of The Empire* de Nintendo 64 por 7.500 pta. cada uno. Nuevos con poco uso. Llamar al Tel. 977/ 77 51 14. Preguntar por Juan. Sólo Tarragona. Llamar de 18 a 22 horas.

Vendo Super Nintendo con 16 juegos. Entre ellos: *Super Mario All Stars, Super Mario World 1 y 2, DKC 2 y 3*, ... por 20.000 pta. Y vendo buenos juegos de 2.000 a 5.000 pta. Preguntar por David. Tel. (976) 75 23 77.

Vendo *ISS 64* de Nintendo 64 por 9.000 pta. Interesados llamar al Tel. 968/ 45 45 07. Preguntar por Pedro.

Vendo *Toy Story* de Game Boy por 2.000 pta. Totalmente nuevo, con caja e instrucciones. Interesados escribir a: Lucía Salado López, C/Sta. Mª de los Reyes, 6-13º A. 41008 (Sevilla).

Vendo juegos de Super Nintendo: *Super Mario All Stars, Aladdin, F-Zero, Push-Over, Super Mario World* y *EAJ 2* por 4.000 pta. cada uno. También vendo *DKC 3* por 7.000 pta. Tel. 96/ 242 46 19. Preguntar por Juanjo.

INTERCAMBIOS

Cambio juego *Shadows of The Empire* de Nintendo 64 (con libro de instrucciones) por cualquier otro juego de la misma consola que esté en buenas condiciones. Sólo Madrid. Tel. 91/ 575 73 97. Preguntar por David.

Cambio *Mortal Kombat Trilogy* de Nintendo 64. Nuevo (media hora de uso) por *Doom 64, Lylat Wars, Mario Kart 64, Killer Instinc Gold, Wave Race 64* u otro juego, para la misma consola, de coches. Llamar de 15 a 17 horas o de 22 a 23 horas. Preguntar por Sonia o Luis. Tel. 943/ 70 03 06.

Cambio *Donkey Kong Country 3* de Super Nintendo por *Secret of Mana* + 1 mando. O también por *Final Fantasy VI*. Interesados llamar al Tel. 94/ 670 61 72. Preguntar por Roberto. Sólo Vizcaya.

Cambio *Space Ace* y *Secret of Evermore* por los juegos *Stunt Race FX, Toy Story* o *Terranigma* de Super Nintendo. O también los cambio por *Lucky Luke* de Game Boy. Preguntar por Ignacio. Tel. 91/ 607 10 38.

Cambio *Mario 64* por cualquier otro juego de Nintendo 64 que no sea ni *Mario Kart*, ni *Shadows of The Empire*, ni *FIFA 64*. Llamar de 14 a 16 horas. Tel. 91/ 616 85 00. Preguntar por Daniel.

Cambio juegos de Super Nintendo: *Super Mario Kart, NBA Live'96 y Street Fighter 2* por *Donkey Kong Country 2, Secret of Evermore* o *Illusion of Time*. Preguntar por Eduardo (hijo). Tel. 968/ 30 45 45.

VARIOS

Vendo Super Nintendo con cuatro juegos y dos mandos por 14.000 pta. Cambio *Shadows of The Empire* de Nintendo 64 por una NES con juegos que funcionen bien. Llamar al Tel. 945/ 28 93 92. Preguntar por Lantz.

Vendo juegos de Super Nintendo a elegir: *Magical Quest, Drácula, Darius Twin y Kick Off* a 3.500 pta. cada uno. También los cambio. Sólo Cantabria. Llamar por las tardes. Tel. 942/80 21 56. Preguntar por Francisco.

Vendo Super Nintendo con *Mario All Stars, Sparkster, Donkey Kong Country 2*, dos mandos y de regalo Game Boy. O cambio por Nintendo 64 con o sin juego. Preguntar por Julio. Tel. 952/ 21 31 24.

Cambio o vendo *Super Mario World 2* por *Dragon Ball Z Hyper Dimension* o *Terranigma*. Precio a convenir. Tel. 91/ 870 00 42. Preguntar por Jaime.

Vendo juegos *Shadows of The Empire* y *Pilotwings* de Nintendo 64 por 7.000 pta. cada uno o cambio por *Turok*. Preguntar por Jaime. Sólo Murcia. Tel. 968/ 43 03 57.

Cambio juegos de N64: *Mario Kart 64, FIFA 64 y Wave Race 64* por *Blast Corps, Doom 64, Turok* o *ISS 64*. Preguntar por José Antonio (hijo). Tel. 96/ 362 07 49.

Cambio *Earthworm Jim 2* por *Tintín en el Templo del Sol* o *Tintín en el Tíbet* de Game Boy. Preguntar por Oriol. Llamar de 21 a 23 horas. Tel. 977/ 66 19 79.

COMPRAS

Compro juego *ISS 64* por 7.000 pta. y *Mario Kart 64* por 5.000 pta. Llamar al Tel. 956/ 60 53 57. Preguntar por Iván. Sólo Andalucía.

Compro urgentemente *Dragon Ball Z 2* de Super Nintendo por 6.000 pta. Escribir a: Carlos Salinas Pérez, C/San Vicente de Paul'8 casa 16-6º D. 41010 (Sevilla).

Compro Game Boy Pocket con juegos. Pago bien. Llamar por las tardes al Tel. 973/ 20 16 06. Preguntar por Ernest.

Compro juegos de NES: *Ferrari, Dragon Ball Z, Tennis, Dragon Ball* o *Spiderman*. Interesados llamar noches y mediodías. Preguntar por Juan Manuel. Tel. 91/ 694 26 85.

Compro *Super Mario 4* por 7.000 pta. Sólo Madrid. Llamar al Tel. 91/ 733 26 76. Preguntar por Guillermo.

Compro *Dragon Ball Z Hyper Dimension* de Super Nintendo. Precio a convenir. Preguntar por Andrés. Tel. 942/ 27 24 23.

Compro los siguientes juegos de Super Nintendo: *The Great Circus Mistery, Prehistorik Man y Fievel Goes West* por 1.000 pta cada uno. Llamar fines de semana. Preguntar por Pedro. Tel. 939/ 22 73 62.

CLUBES

¿Todavía no formas parte de la Generación N? ¡Pues ya estás tardando! ¿64 DD? ¿Zelda 64? Aquí te informamos. Manda una carta con tus datos personales a: Carlos Montilla Rodríguez, C/Ronda de la Manca, 10-2º D. 14010 Córdoba.

Si quieres intercambiar trucos de juegos para tu Nintendo 64 con otros amigos, participa en el Club InterN64. Es gratis. Escribe a José Manuel Junco. C/Ricardo Montes,25. 1ºA. 33012 Oviedo. Asturias. O llama al Tlf 98/529 40 58. Pregunta por José Manuel.

Club Consolas. Si te gusta el mundo del videojuego, éste es tu club. Todas las edades. Escribe a: Julián Félix González del Pino, C/San Antonio, 22. 38400 Puerto de la Cruz (Tenerife).

Si no sabes cómo acabarte un juego o si buscas algún truco en especial, éste es tu club. Manda una carta con tus datos personales y qué trucos o guías quieres y para qué formato. No te defraudaremos. Escribe a Mario Noguer Bellido, C/Manuel de Falla, 19-Bajos. 2ª. 08034 (Barcelona).

Club de dibujantes y locos por la Game Boy. Si queréis ser de este club que mola un montón, escribir a: Rubén Domínguez Molina, C/Puerto de Alazores, 23 Bº B. 28031 (Madrid).

Hola si te gusta la marcha, las consolas y la acción, entonces estás preparado para el club Spawn. Nada más ser socio se te gratificará con tu carnet y una pegatina de Mario. Envía una carta con tus datos personales a: José Antonio Morillas Esteves, C/De las Campanas, 21. 18100 Armilla (Granada).

CUPÓN NINTENDOJO

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia .... Código Postal .... Teléfono ....

Texto: ....

❑ Ventas ❑ Intercambios ❑ Varios ❑ Compras ❑ Clubes



Gracias a los consejos que te dimos en el número anterior, estamos seguros de que la "Mushroom Cup" ya no tiene secretos para ti. Es hora de pasar a la siguiente lección: un análisis a fondo de los circuitos de "Flower Cup", para que llegues el primero a la meta.

CLAVES PARA GANARLO TODO (2)



TOAD´S TURNPIKE

En este circuito **no sólo hay karts circulando** por la carretera. Te has colado en una autopista, y más te vale ceder el paso a los camiones si no quieres ver demasiado de cerca el dibujo de sus neumáticos.

1 Todas para ti



Las cajas que contienen los **items se encuentran en la cuneta de la carretera**, y además están colocadas en fila. Puedes aprovechar esta particularidad para **hacerle una pequeña faena a tus rivales**: cógelas todas y así los que vengan inmediatamente detrás tuyo se quedarán con las ganas.

2 Tráfico pesado





No hace falta que te digamos cómo está el tráfico en "Toad´s Turnpike". Conduce con precaución, porque **el más ligero roce con los vehículos pesados** que circulan por esta vía **hará saltar por los aires tu pequeño kart.**

SALIDA

1 2 3 4

LONGITUD
- 1036metros

TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 2:56.58
- Intermediate: 2:49.64
- Advanced: 2:43.51

3 Una ayudita para la cuesta



Este es un llamamiento para **usar la cabeza y no malgastar los items**. Si tienes un turbo, como la seta que aparece en la imagen izquierda, resérvalo para cuando llegue la cuesta arriba que hay al final de esta recta. Así evitarás perder velocidad respecto a los karts más potentes.

4 ¿Te atreves con los derrapes?



Para poder poner en práctica los **derrapes en "Toad´s Turnpike" debes tener siempre un ojo puesto en la carretera.** De lo contrario, lo más probable es que acabes estampado contra un autobús o un camión. El mejor sitio para hacerlos es la gran curva a la que te enfrentas justo después de la salida.



FRAPPE SNOWLAND

La **carrera se pone resbaladiza** cuando Mario y sus muchachos llegan a este escenario. El hielo ha cubierto la carretera, y además alguien se ha dedicado a plantar muñecos de nieve por todas partes.

1 Siembra de muñecos



Cuando te encuentres con el **grupo de muñecos que hay junto a la estatua helada de Mario**, ve en línea recta hacia la valla que hay al fondo. Tomándola como referencia podrás **pasar sin chocarte**, aunque si tienes una estrella puedes activarla para salir sano y salvo de este lugar.

2 Una travesía peligrosa





El **puente de madera** que hay antes de llegar a meta es **bastante peligroso**, porque no tiene vallas y puedes acabar en el agua si te descuidas lo más mínimo. Por eso es precisamente el **lugar ideal para dejar "olvidados" unos plátanos**. Si consigues **poner una fila en diagonal** alcanzarás un nivel de eficacia absoluto, con varias bajas en el bando rival, todos pidiendo el servicio de grúas Lakitu.

3 Aquí llegan las curvas





Inmediatamente **después de la salida viene un tramo con muchas curvas donde puedes conseguir una buena ventaja sobre tus rivales a base de derrapes**. Pero ándate con ojo, porque también aquí hay algunos muñecos de nieve estratégicamente colocados para que te dejes el parachoques de tu kart contra ellos.

4 ¡¡¡Allá voooooy!!!



Si da la casualidad de que tienes un **ítem turbo** guardado en la recámara, cuando te acerques a esta zona **ponlo en marcha justo en la parte más alta de la pequeña cuesta**. De esta manera aprovecharás su impulso para **aterrizar más lejos que el resto de participantes** y así les tomarás ventaja fácilmente.



LONGITUD
- 734 metros

TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 2:10.45
- Intermediate: 2:05.52
- Advanced: 1:56.09

5 Desfiladero helado



Ya te habrás dado cuenta de que **justo antes de llegar a la meta hay un desfiladero helado** que, aparte de ser bastante estrecho, es un buen sitio para que realices un par de derrapes. Además, tiene la ventaja de que las paredes de los laterales te frenarán si pierdes el control.

6 Atajando por la colina



"Frappe Snowland" también esconde un **pequeño atajo que puedes tomar si tienes un ítem turbo**. Para cogerlo, tienes que activar el turbo antes de tomar la curva que viene después de la estatua de Mario. Sigue recto a través de la colina de enfrente, subiendo por el lugar donde está la valla, y atajarás un buen trecho. Pero no se te ocurra intentarlo sin turbo, porque Lakitu te pescará con su caña y te devolverá a la pista.



CHOCO MOUNTAIN

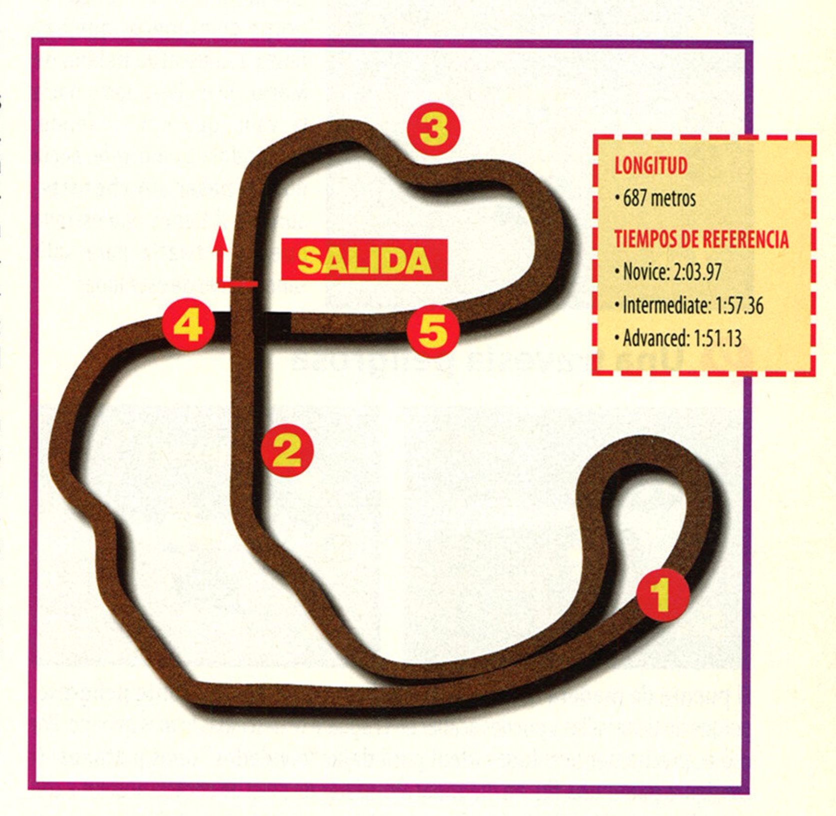
El genio que dijo que el ambiente de la montaña es bueno para la salud, seguro que jamás se había dado una vuelta por este **corto y abrupto circuito**. De haberlo hecho, **los pedruscos que llueven del cielo** le habrían obligado a cambiar de opinión al instante.

1 Pon la cabeza a cubierto





Esta zona es, sin duda, **la más peligrosa de todo el circuito.** Y existen razones de peso para pensar así: unas **piedras enormes bajan rodando** por la ladera de la montaña y amenazan con aplastarte si no te andas con ojo. Seremos sinceros: aquí no hay truco que valga. El **único remedio para no acabar con un buen chichón en la cabeza es que las esquives** como buenamente puedas. Pero los problemas no se acaban ahí, porque **la valla que impide que te caigas** rodando por el lateral en la categoría de 50cc., **desaparece en las de 100 y 150cc.** Quedas avisado.



2 Bache va, bache viene





La **recta de entrada a meta está llena de pequeñas ondulaciones** que parecen inofensivas, pero que pueden convertir la amortiguación de tu kart en un colchón de muelles. Tienes que **tomarla bien centrado** si quieres evitar perder el control y chocarte contra las paredes laterales de la carretera.

3 Derrapes encadenados



¿Te apetece derrapar un poco? La **serie de curvas consecutivas que viene después de la meta** es el lugar perfecto para encadenar varios derrapes consecutivos. Es posible hacer tres en la primera curva y dos más una vez que superas la "S" que viene a continuación.

4 ¡Qué estrecho es esto!



La carretera es muy estrecha en "Choco Mountain", así que **las cáscaras de plátano** te pueden dar más de una alegría si sabes colocarlas en lugares estratégicos. **Un buen sitio, por ejemplo, es el interior del túnel.** Tú prueba a poner alguna ahí dentro y después nos cuentas qué tal te ha ido el experimento.

5 Aprovecha la recta



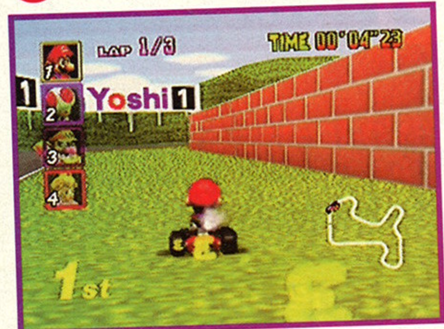
La zona donde se encuentra **el túnel es la única de "Choco Mountain" en la que hay una recta** en condiciones. Además está ligeramente cuesta arriba, así que no vendría mal que utilizases aquí un ítem turbo para ganar terreno. Por cierto, en esta parte también puedes **aprovechar para lanzar caparazones a tus rivales con garantías de hacer diana**, porque el resto del circuito es muy virado y resulta casi imposible atinar.



MARIO RACEWAY

El gran Mario corre en casa en este circuito. El **impecable estado del asfalto** y las **numerosas curvas** donde derrapar te ofrecen la **oportunidad ideal para volar hacia la meta**.

1 Se recomienda pisar la hierba



Ya sabemos que queda un poco gamberrete, y que como nos pillen los ecologistas nos van a correr a gorrazos, pero no nos lo podemos callar: en la **primera curva que te encuentras tras la salida puedes recortar por el césped** al mismo tiempo que haces un derrape.

SALIDA

1 2 3 4 5

LONGITUD
- 567 metros

TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 1:38.16
- Intermediate: 1:33.36
- Advanced: 1:18.78

2 Es más corto por la seta





Acortar por el espacio que queda entre la seta y la pared te puede salir bien y ahorrar unos segundillos, pero es un **camino muy arriesgado**. Antes tienes que hacer un **derrape para pasar entre las plantas carnívoras**, así que no lo intentes a menos que estés muy seguro de conseguirlo.

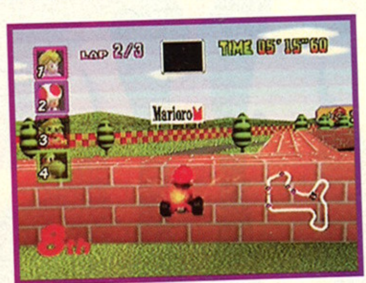
3 Antes de la meta, derrape



La **curva que viene antes de entrar en la recta de meta** también reúne todas las condiciones para robarle algún tiempo a tus contrincantes. Si quieres comprobarlo, **tómala haciendo un derrape** y, una vez más, no te cortes un pelo si tienes que pasar por encima del césped.

5 Un atajo para maestros

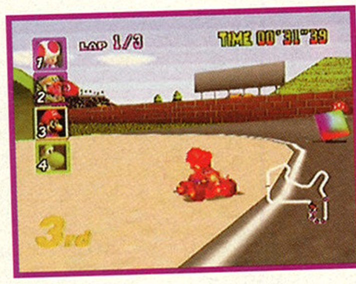




Este es posiblemente es el **atajo más difícil de tomar de todo el juego**. Cuando llegues al **punto más alto de esta subida** tienes que **activar un turbo y girar a la derecha**. Si lo haces en el punto justo y en el momento adecuado, pasarás por encima del muro y te **saltarás medio circuito por la cara.**

4 Pasando de la arena







Si tienes un **ítem turbo o una estrella** puedes utilizarlos para **atravesar en línea recta la curva en "S" que te encuentras antes de entrar en la tubería.** Pero recuerda que si pasas por la arena sin usar un ítem te quedarás frenado, así que no se te ocurra intentarlo sin el ítem de marras.

Blast Corps

¡No dejes nada en pie! (2)

Seguro que la primera entrega de nuestra guía os salvó la cabeza a más de uno. Para eso estamos. Este mes nos ocupamos de otras 8 zonas. Ya sabéis, localizamos los puntos de comunicación, descubrimos a los científicos y os damos unas cuantas pistas para seguir adelante.

Outland Farm



PUNTO DE COMUNICACIÓN 1: Está al principio del nivel, **cuando avanzas a través del barranco** que desemboca en la zona donde están los edificios. Desvíate hacia la **izquierda al llegar a la curva de 180 grados,** y lo verás **sobre la colina,** junto a un montón de RDU 1.



PUNTO DE COMUNICACIÓN 2: Para llegar hasta él, no tienes más que **girar a la izquierda cuando abandones el barranco** del comienzo. Un camino de RDU te guiará hasta este punto, pasando por encima de un puente 2.

ALGUNOS CONSEJOS: Sigue el **camino de RDU en el acantilado** para llegar a la zona de los edificios. Allí, concéntrate en **derribar sólo las casas que te señalen,** porque el camión se te echa encima muy rápido y tienes poco espacio para maniobrar.

Shuttle Gully









ROMPE TODAS LAS ESFERAS: Si te diriges **a la derecha desde el inicio** de este nivel, verás que hay unas cuantas **esferas flotantes** que tienes que romper para completarlo. Para alcanzarlas, **activa el turbo de tu buggy cuando pases por encima de los agujeros** que hay debajo 1.

PUNTO DE COMUNICACIÓN: El único punto de comunicación de Shuttle Gully se **activa automáticamente cuando pasas por encima de este puente** 2. No hace falta que te rompas la cabeza para encontrarlo. Te basta con **seguir la ruta normal** hacia el final del nivel.

CAMPO DE RDU: Gira a **la izquierda cuando llegues al final** del nivel. enseguida te encontrarás en una **explanada donde puedes recoger un buen número de RDU** 3.

LA ÚLTIMA ESFERA: También al **final del nivel, pero a la derecha,** hay una esfera más 4. Para cogerla tienes que seguir el mismo procedimiento que con las del principio.

ALGUNOS CONSEJOS: Aquí no vas a encontrar dificultades. Sólo tienes que seguir la ruta normal y **utilizar el turbo** de tu vehículo en los desniveles del terreno. El buggy funciona mejor si lo dejas caer desde arriba.

Tempest City





DESCUBRE LA RAMPA: En la parte derecha del escenario hay una **estructura de cemento** sobre la que debes disparar varios misiles 1. Al explotar, descubrirá una **rampa de subida**.

PUNTO DE COMUNICACIÓN: Subiendo a la **parte de arriba de la estructura**, está el único punto de comunicación de este nivel 2.

CIENTÍFICO: Si te das una vuelta por allí arriba, descubrirás que además hay **unos cubos apilados unos encima de otros.** Destrúyelos todos: da puntos, y encima **detrás de uno de ellos se esconde un científico** 3.

Echo Marches







PUNTO DE COMUNICACIÓN 1: Este punto de comunicación está **en la zona del canal,** junto al lugar donde se **encuentra el barco** 1.

MONTONES DE RDU: Si **cruzas el canal** justo a la altura del primer punto de comunicación, **activarás todos los RDU** 2 que están **repartidos por la pradera.**

PUNTO DE COMUNICACIÓN 2: Si te fijas bien, también verás que desde el canal sale un **pequeño camino de tierra.** Síguelo y llegarás a un **pilar muy alto** 3 sobre el que te espera el segundo punto de comunicación.

Beeton Tracks













UN VIAJE EN TREN: Lo primero que tienes que hacer en este nivel es **llevar el tren hasta el final del recorrido** 1. Como siempre, una cara sonriente te indica cuándo has llegado a tu destino y puedes bajar.

CRUZA EL PUENTE: Tu próximo objetivo es **llegar a la excavadora**, que está aparcada al otro lado de la vía. Para lograrlo, tienes que abandonar el tren y **cruzar el puente a pie sin perder un solo instante** 2.

LA GRÚA Y LA EXCAVADORA: Coloca la **excavadora sobre la plataforma que cuelga del brazo de la grúa** 3 y transpórtala al otro lado de la vía (para **manejar la grúa tienes que entrar en la cabina que, aunque no se ve, está en su base**).

CAJA DE TNT: El último paso para despejarle la ruta al camión es **empujar la caja de TNT con la excavadora** 4 para que haga saltar por los aires el edificio de la estación.

PATRULLA DE POLICÍA: Si retrocedes siguiendo la vía del tren, acabarás encontrándote **un coche de policía** 5 No dudes en utilizarlo, porque es bastante más rápido que la excavadora (pero **destruye primero los edificios que hay en ese lugar**).

PUNTO DE COMUNICACIÓN: El **otro lado de la vía es un filón: allí hay muchos RDU** (algunos pelín escondidos) y también un punto de comunicación esperando que los actives 6.

Ironstone Mine







4
YOU'VE MANAGED TO KEEP THE CARRIER SAFE? THAT'S PRETTY GOOD GOING!

EXCAVADORA: Una vez que hayas destruido todos los edificios, **dirígete a la derecha de la mina y sube a pie por la rampa 1**. Allí encontrarás la excavadora.

UTILIZA LA GRÚA: Conduce por el borde hasta llegar a la grúa, y aprovecha la oportunidad que te brinda para **transportar la excavadora 2 al otro lado de la carretera.**

RAMPA: Cruza el puente a pie y empuja la caja de TNT contra el edificio. Cuando explote, éste desaparecerá y en su lugar verás que se abre una rampa 3 en el suelo.

CIENTÍFICO: Baja por la rampa con la excavadora 4 y **recorre el pequeño laberinto al que llegas.** Merece la pena, porque allí abajo **te espera otro científico.**

Cromlech Court



BUSCA EL PARKING: Esta fase es sencilla. Sólo tienes que conducir a tu Thunderfist a través de los bloques de edificios en línea, procurando causar los mayores daños en el menor tiempo posible. En total hay **15 edificios y 20 supervivientes.** Casi todos los **RDU se encuentran en un aparcamiento 1** que hay en la parte derecha del escenario. Consigues platinum si lo acabas en **22 segundos.**



trucos en clave NINTENDO

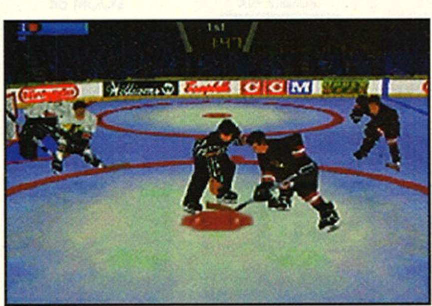
WAYNE GRETZKY´S 3D HOCKEY — NINTENDO 64

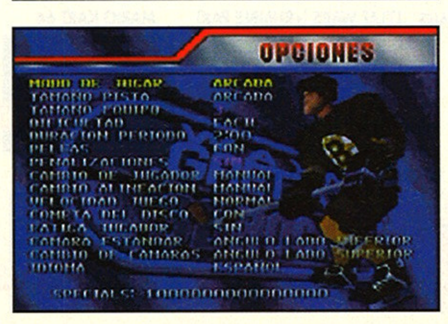
Todos los trucos

Hace un par de números ya te contamos cómo meterle mano al cartucho sobre hielo de Midway. Y prometimos continuar ofreciéndote buenos trucos. Lo prometido es deuda, y este mes se paga con imágenes que den testimonio.

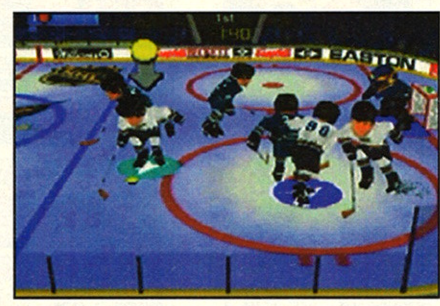
- **Los jugadores son bajitos y cabezones:** En la pantalla de opciones pulsa a la vez C abajo y R. Aparecerá una línea de ceros en la parte inferior de la pantalla. Para cambiar el tamaño de la cabeza presiona C abajo + R, y otra vez para otro tamaño distinto. Para modificar el cuerpo, C izquierdo + R. Y lo mismo para la altura.
- **Súper equipos:** Este código activa cuatro nuevos equipos: Canadá, USA, 99ers y Williams. En la pantalla inicial de opciones, mantén L y pulsa la siguiente combinación en los botones C: Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda. Ve a la pantalla de selección de equipos y te encontrarás con una nueva conferencia noroeste, formada por 4 equipos.
- **Crear nuevos equipos:** En opciones, mantén L y haz esto en los botones C: Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Abajo. Ahora ve a la pantalla de estadísticas de los equipos (está en records) y presiona C arriba 10 veces. Aparecerán dos nuevos equipos. Para modificar sus alineaciones y poder contar con los mejores de la liga, elige uno de los dos nombres y verás que a su derecha aparece una lista de jugadores. Son todos los del juego. Elige a los que quieras y ve sustituyéndolos por los tuyos. Cuando hayas configurado el equipo invencible, presiona Start.
- **Jugadores invisibles:** Pausa el juego cuando se vaya a producir el saque de centro y selecciona repetición en el menú. Pulsa L o R para marcar a uno de tus jugadores e inmediatamente pulsa Z para hacerlo invisible. Puedes repetir la misma operación con todos los jugadores del equipo.
- **Os pegáis por nada:** Si quieres que al mínimo roce salgan a relucir los puños, pausa el partido y en la pantalla de opciones marca Fighting (lucha). Mantén L y presiona en los botones C: Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo, Izquierda.











CLAYFIGHTER 63 1/3 — NINTENDO 64

Jugar con el jefe

No hay nadie tan rápido como nosotros. No busques, que cuando los demás van nosotros ya hemos vuelto. Tenemos los primeros trucos para «Clayfighter 63 1/3». Dos, exactamente. Uno para **jugar como Dr. Kiln**, y el otro para que la **máquina elija nuestro personaje**, lo que se llama Random Character Selection.

Para lo del Dr. Kiln, en la **pantalla de selección de personaje, mantén presionado el botón L y pulsa B, C-izquierda, C-arriba, C-derecha, C-abajo y A.** El susodicho aparecerá en la parte inferior de la pantalla.

También en la pantalla de selección, mantén presionados los **botones L y R, y la CPU tomará la decisión** por ti.





MRC — NINTENDO 64

Atajo secreto

Elige **todoterreno y "hard track"**. Hacia las tres cuartas partes del circuito te verás subiendo por una cuesta en zig-zag. Antes de que gires en la curva de la cascada, verás un cartel que dice **"one way" y al lado un árbol**. Ve hacia el árbol: **esconde un atajo** que atraviesa la catarata.

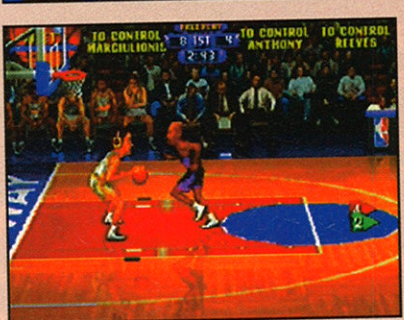
NBA HANGTIME   NINTENDO 64

Jugadores ocultos

Hay casi más jugadores escondidos que al descubierto en este juego. Pero tranquilo, que gracias a los códigos que vamos a darte a continuación, podrás disfrutar de la plantilla al completo. Incluye jugadores que no han entrado en el original, comentaristas con cascos y hasta programadores. **¿Cómo introducir el código? Fácil. Primero pones el nombre en la pantalla de records y luego el PIN secreto, formado por cuatro dígitos. Si todo va bien, el jugador aparecerá en la siguiente pantalla.**

KIDD	0000	DANR	0000	JOHNS	0000
GLENNR	0000	JASON	0729	MORRIS	6000
HGRANT	0000	NOBUD	1010	RICE	0000
KEMP	0000	DIVITA	0201	SHAWN	0123
SMITS	0000	JFER	0503	MOURNG	0000
PIPPEN	0000	MARTY	1010	ROOT	6000
MOTUMB	0000	JAMIE	1000	AHRDWY	0000
WEBB	0000	PATF	2000	NFUNK	0101
STACKH	0000	QUIN	0330	ELLIOTT	0000
MALONE	0000	MARIUS	1005	AMRICH	2020
RODMAN	0000	TURMEL	0322	MILLER	0000
GHILL	0000	JONHEY	6000	EUGENE	6767
EWING	0000	CARLOS	1010	JAPPLE	6660
CLIFFR	0000	NICK	7000	BARDO	6000
WEBBER	0000	MORTAL	0004	JC	0000
MURSAN	0000	KOMBAT	0004	EDDIE	6213
DAVIDR	0000	PERRY	3500	MINIFE	6000
STARKS	0000	MUNDAY	5432	MEDNIK	6000
DREAM	0000	DANICL	0604	MXV	1014





EXTREME G
NINTENDO 64

Primeros códigos

Si este juego te parece una pasada, espera a probarlo con estos trucos. Alucinarás más todavía. Veamos. Tenemos uno de delirio. Introduce tu nombre como **"xtreme"** (**Contest mode**), y disfruta de la velocidad.

¿Polígonos transparentes? Pues sí. Te llamas **"ghostly"** y participas en el contest mode.

La imagen aparece distorsionada, no vemos la moto. ¿Cómo? Prueba a introducir **"magnify"**.

Todas las motos son invisibles, pero no del todo. Aún tienes a la vista su sombra y hasta los misiles. Esto se consigue introduciendo **"stealh"** como tu nombre. Simple, simple.



NO BUSQUES

Nintendo Acción tiene TODAS las claves para disfrutar al máximo de los juegos de Nintendo 64



SUPER MARIO 64

Una guía de 48 páginas en la que te contamos la forma de encontrar las 120 estrellas.

Guía en NÚMEROS 52, 53, 54 de N.A.



TUROK: DINOSAUR HUNTER

Si todavía te falta localizar alguna de las llaves del juego, tranquilo, aquí tienes la solución.

Guía en NÚMEROS 54, 55, 56 de N.A.



SHADOWS OF THE EMPIRE

¿Cómo y dónde conseguir los Challenge Points? Si te has atascado, no dudes en consultarnos.

Guía en NÚMEROS 54, 55, 57 de N.A.



MARIO KART 64

No te ayudará a correr más, pero acabarás sabiendo todos los secretos de cada circuito.

Guía en NÚMEROS 60, 61 de N.A.



BLAST CORPS

Puntos de comunicación, científicos, RDU... ¿demasiadas cosas para encontrarlas tú solo?

Guía en NÚMEROS 60, 61 de N.A.

ENCUENTRA

¿Quién mejor que la REVISTA OFICIAL de Nintendo para solucionar tus problemas?

CONSIGUE EL RELOJ DE NINTENDO 64

Gratis al suscribirte un año a Nintendo Acción

NINTENDO 64

¿Tienes ya tu Reloj N64? Aprovéchate de la oferta de suscripción con el 25% de descuento

Aprovecha el tiempo y no dejes pasar esta oportunidad

- Reloj analógico con bisel rotatorio tipo submarinismo.
- Aguja horaria, Minutero y segundero.
- Logo original de N64 en la esfera.
- Logo Nintendo 64 y Nintendo Acción en la correa.
- Punto horarios fluorescentes visibles en la oscuridad.

Aprovéchate de esta oferta- hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h. a 14,30 h. o de 16h. a 18,30 a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

AL SUSCRIBIRTE O RENOVAR TU SUSCRIPCIÓN A NINTENDO ACCIÓN POR UN AÑO

- Te regalamos este estupendo reloj exclusivo de Nintendo 64.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Nintendo Acción.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

Y TODO ELLO POR

4.740 Pesetas

(12 números+reloj X 395 Pesetas)

Y SI YA TIENES TU RELOJ:

3.555 Pesetas

(12 números -25% descuento)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO